Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

10/15 · Ausgabe 222 · € 4,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINT[illegible]N · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904501 10

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

30 JAHRE SUPER MARIO!

15 Seiten: Super Mario Maker im Test für Wii U, große Serienhistorie & Gewinnspiel!

ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DESIGNER

Besser als erwartet: Wir haben den 3DS-Simulationsspaß für angehende Einrichtungskünstler ausführlich gespielt!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store · Google play · amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Satte 30 Jahre ist es nun schon her, dass Nintendo *Super Mario Bros.* am 13. September 1985 in Japan veröffentlichte und damit den Grundstein für die immense Popularität von Mario als Nintendo-Maskottchen legte. Nintendo feiert dieses Jubiläum gebührend mit *Super Mario Maker* für Wii U, das Spielern erstmals erlaubt, eigene Mario-Stages zu erschaffen und mit der ganzen Welt über das Netz zu teilen. Wir haben den Editor in all seinen Facetten einem umfangreichen Test unterzogen und verraten euch, was der Baukasten so alles draufhat, wie bedienfreundlich er ist und wie es mit der Online-Infrastruktur aussieht. Wir schließen uns den Feierlichkeiten zum Jubiläum ebenfalls an und blicken in einem achtseitigen Special auf die letzten 30 Jahre *Super Mario* zurück. Um die Feierlichkeiten endgültig abzurunden, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Nintendo großartige Preise rund um *Super Mario Maker* – inklusive des limitierten Konsolen-Bundles zum Spiel!

Kreativ geht es auch in *Animal Crossing: Happy Home Designer* für 3DS zu. Statt eigene Levels zu erschaffen, geht es dort aber darum, schöne Traumwohnungen und Gärten für die Bewohner zu gestalten und mit allerhand Einrichtungsgegenständen zu verzieren. Wir konnten eine quasi fertige Version des Titels spielen und berichten in unserer Vorschau darüber, was euch in der 3DS-Simulation erwartet. Außerdem haben wir *Dragon Ball Z: Extreme Butoden* Probe gespielt und liefern euch einen Ausblick auf die beiden 3DS-Rollenspiele *Stella Glow* und *Legend of Legacy*. Im Testbereich widmen wir uns diesmal unter anderem der Action-Gurke *Devil's Third* und dem dritten Teil der *Disney Infinity*-Reihe für Wii U. In unserer Nachspiel-Sparte werfen wir derweil einen ausgiebigen Blick auf die vielen Updates von *Splatoon* seit der Veröffentlichung im Mai.

Zum Schluss erwarten euch natürlich auch in diesem Heft wieder zahlreiche Tests zu den aktuellen Spielen im Nintendo eShop, unsere monatliche Kolumne sowie die beliebte Community-Rubrik, wo wir wieder allerhand Aktionen für und mit euch geplant haben. Abgerundet wird das Paket durch ein umfangreiches Retro-Feature zum Fighting-Exoten *Primal Rage*.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO MAKER (Test)

Seite 30

In unserem Test verraten wir, wie gut der *Mario*-Editor funktioniert.

AC: HAPPY HOME DESIGNER (Vorschau)

Seite 16

Oberflächliches Spin-off oder tolles neues *Animal Crossing*? Lest selbst!

30 JAHRE SUPER MARIO BROS. (Special)

Seite 66

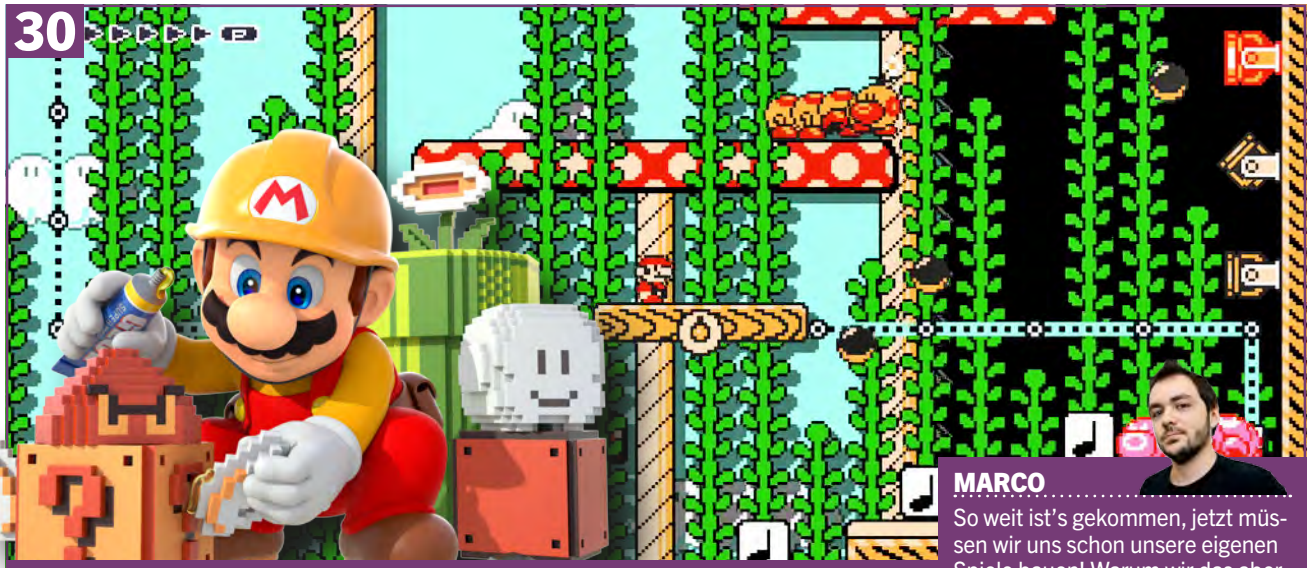
Auf acht Seiten widmen wir uns Nintendos ältester und wichtigster Reihe.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Auch wenn es wahrscheinlich offensichtlich ist: Der größte Andrang herrschte diesmal beim Test für *Super Mario Maker*. Kein N-ZONE-Redakteur konnte seine Hände von Nintendos genialem Editor lassen. Oft bauten wir uns gegenseitig fiese Levels und versuchten, diese dann zu knacken. Ein großer Spaß!
- **Enttäuschung des Monats:**
  Dass *Devil's Third* nicht zu den großen Meisterwerken des 21. Jahrhunderts gehören würde, war ja schon im Vorfeld abzusehen. Doch aufgrund der schwachen Technik und vor allem der saudummen KI enttäuschte Itagakis Actionspiel sogar noch über unsere bereits gesenkten Erwartungen hinaus.
- **Unerschütterlichster Mitarbeiter der Ausgabe:**
  Eine Woche vor Heftproduktion wurde unser Volontär Lukas mit seinem Fahrrad von einem ausparkenden Auto erwischt und hat dabei durchaus mehr als nur ein paar Schrammen abbekommen. Das hielt ihn trotzdem nicht davon ab, in der Heftabgabewoche wieder auf der Matte zu stehen. Respekt!

DAS TEAM

HEFTINHALT 10/2015



TEST | SUPER MARIO MAKER

MARCO

So weit ist's gekommen, jetzt müssen wir uns schon unsere eigenen Spiele bauen! Warum wir das aber mit Freude tun, steht im Test.

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12

Wii U

FAST Racing Neo (eShop) 14

3DS

Animal Crossing: Happy Home Designer 16

Dragon Ball Z: Extreme Butoden 18

Stella Glow 20

The Legend of Legacy 22

TEST

Das Team 25

Meinungsmache 26

Release-Termine 28

So testen wir 24

Top-Spiele 50

Wii U

Beatbuddy (eShop) 61

Devil's Third 38

Disney Infinity 3.0 40

Gunman Clive HD (eShop) 63

Q.U.B.E.: Director's Cut (eShop) 63

Splatoon (Nachspiel) 46

Star Fox Command (VC) 59

Super Mario Maker 30

The Bridge (eShop) 62

Wario: Master of Disguise (VC) 60

Xenoblade Chronicles (VC) 64

Zacisa: Defense of the Crayon Dimensions! (eShop) 60

3DS

3D Gunstar Heroes (VC) 59

Little Battlers eXperience 42

Senran Kagura 2: Deep Crimson 44

Shingeki No Kyojin: Humanity in Chains (eShop) 58

ONLINE

Nintendo eShop 58

REPORTAGE & SPECIAL

30 Jahre Super Mario Bros. 66

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 80

Primal Rage 74

SERVICE

Elgato Game Capture HD 82

COMMUNITY

Gewinnspiel: Super Mario Maker 87

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98

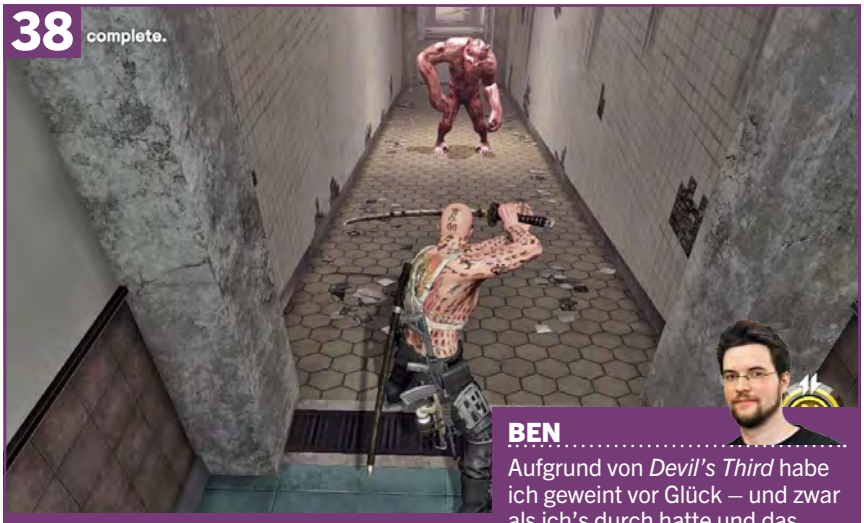
Kolumne 96

46

NACHSPIEL | SPLATOON

VIKTOR

Neue Inhalte en masse – wir klären darüber auf, wie sich der Farbshooter *Splatoon* nach dem Mega-Update schlägt.



38 complete.

TEST | DEVIL'S THIRD

BEN

Aufgrund von *Devil's Third* habe ich geweint vor Glück – und zwar als ich's durch hatte und das Elend endlich beendet war. Würg.

16

VORSCHAU | ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

LUKAS

Wir konnten eine fast fertige Version des Spiels in aller Ruhe ausprobieren und verraten, ob sich Fans schon mal Urlaub nehmen sollten.

Alle Titel dieser Ausgabe

3D Gunstar Heroes, Online ... 59
Ace Attorney 6, Magazin ... 07
Animal Crossing: Happy Home Designer, Vorschau ... 16
Beatbuddy, Online ... 61
Devil's Third, Test ... 38
Disney Infinity 3.0, Test ... 40
Dragon Ball Z: Extreme Butoden, Vorschau ... 18
FAST Racing Neo, Vorschau ... 14
Gunman Clive HD, Online ... 63
Little Battlers eXperience, Test ... 42
Lost Reavers, Magazin ... 06
Minecraft: Story Mode, Magazin ... 11
Pokémon Shuffle, Magazin ... 08
Pokémon Tekken, Magazin ... 07
Primal Rage, Retro ... 74
Q.U.B.E.: Director's Cut, Online ... 63
Rodea: The Sky Soldier, Magazin ... 11
Senran Kagura 2: Deep Crimson, Test ... 44
Shovel Knight, Magazin ... 09
Shingeki No Kyojin: Humanity in Chains, Online ... 58
Splatoon, Test ... 46
Star Fox Command, Online ... 59
Stella Glow, Vorschau ... 20
Super Mario Maker, Test/Community ... 30/87
The Bridge, Online ... 62
The Legend of Legacy, Vorschau ... 22
Wario: Master of Disguise, Online ... 60
Xenoblade Chronicles, Online ... 64
Zacisa: Defense of the Crayon Dimensions!, Online ... 60

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

PROJECT TREASURE HEISST JETZT LOST REAVERS

Wii U Die Schatzsuche hat begonnen – und kostet euch dabei keinen müden Cent!

Zu Beginn des Jahres kündigte Bandai Namco ein Wii-U-exklusives Spiel namens *Project Treasure* an, hielt sich mit jeglichen Informationen darüber aber sehr dezent zurück. Jetzt hat der japanische Publisher endlich mit der Wahrheit rausgerückt und dem Spiel zugleich einen neuen Namen verpasst: Ab sofort ist *Project Treasure* unter dem Titel *Lost Reavers* bekannt. In dem kostenlos erhältlichen Online-Abenteuer schließt ihr euch mit drei weiteren Spielern zusammen und müsst wertvolle Relikte beschaffen. Die liegen natürlich nicht einfach so in der Nachbarschaft herum. Sicher verwahrt in alten Ruinen oder modernen Sicherheitsanlagen, ist es eure Aufgabe, einen Weg durch das Labyrinth zu finden und anschließend mit der Beute zu entkommen. Jede Spielfigur verfügt dabei über individuelle Fertigkeiten, welche zum Gelingen der Mission beitragen – sei es nun kämpferisch oder logistisch. *Lost Reavers* bietet euch dabei sogar unterschiedliche Lösungswege. Entscheidet ihr euch gemeinsam für eine schwerere Route, in der auch monströse Bossgegner auftauchen können, springt am Ende eine deutlich fettere Beute für euch raus. Einen Termin für *Lost Reavers* gibt es bislang noch nicht. In den kommenden Monaten will Bandai Namco in Japan zunächst eine offene Beta starten. Wir rechnen damit, dass *Lost Reavers* im kommenden Jahr erscheint. Es lohnt sich, den Titel im Auge zu behalten: Niemand anderes als Tekken-Mastermind Katsuhiro Harada betreut das umfangreiche Projekt.

Schalter betätigen, Fallen ausweichen, Gegner verprügeln: *Lost Reavers* hat ganz klar Abenteuerfilme wie etwa *Indiana Jones* als Vorbild. Fans des Hutträgers freuen sich.

Erst wenn alle vier Spieler den grünen Bereich betreten, geht es weiter. Aktuell sind nur vier Charaktere bekannt, mit weiteren Recken ist aber auf jeden Fall zu rechnen.

POKÉMON TEKKEN KOMMT FÜR Wii U

Wii U Umsetzung des Spielhallenkrachers erscheint auch für Nintendos stationäre Konsole.

Pikachu als Serienmaskottchen schlechthin darf natürlich nicht fehlen. Ihn gibt es sogar zweimal im Spiel – in der alternativen Fassung trägt er ein Lucha-Libre-Kostüm.

Die Auswahl an Pokémon mag vielleicht etwas dünn erscheinen, dafür ist die Wahl umso besser getroffen und deckt zudem eine große Spannweite an Elementtypen ab.

Es war zwar ohnehin nur eine Frage der Zeit, doch nun haben Nintendo und die Pokémon Company endlich grünes Licht gegeben: Das Spiel *Pokken Tournament*, welches bereits seit Juli 2015 in den japanischen Arcades bereitsteht, wird im kommenden Jahr auch seinen Weg auf die Wii U finden. Hierzulande wird das Fighting Game auf den Namen *Pokémon Tekken* hören, inhaltlich ansonsten aber keine Unterschiede aufweisen. Das allgemeine Spieldesign baut dabei auf andere Prügler von Bandai Namco auf wie etwa *J-Stars Victory* oder *Naruto Shippuden*. Ihr steuert euer Pokémon also direkt selbst und gebt ihm nicht, wie sonst in der Serie üblich, rundenbasierte Befehle. Aktuell stehen zehn verschiedene Pokémon zur Auswahl: Lucario, Gengar, Suicune, Glurak, Machomei, Guardevoir, Lohgock, Snibunna und Pikachu in gleich zwei Varianten. Zusätzlich dürft ihr euch auch folgende Pokémon als Unterstützung in die Arena rufen: Emolga, Fynx, Serpifeu, Amphizel, Lapras, Evoli, Jirachi und Elfun. Es ist nicht auszuschließen, dass bis zum Release auf der Wii U weitere Pokémon zum Kader dazukommen werden.

NEUES ACE ATTORNEY ANGEKÜNDIGT

3DS Nach dem Viktorianischen London geht es im offiziellen sechsten Teil zurück in die Gegenwart.

Im japanischen Videospiele-Magazin Famitsu wurde *Ace Attorney 6* offiziell angekündigt. Auch erste Bilder sowie Artworks aus dem Spiel wurden dort veröffentlicht.

Obwohl das letzte *Ace Attorney*-Abenteuer noch gar nicht erschienen ist – ein Spin-off, welches die Erlebnisse eines Vorfahren von Serien-Protagonist Phoenix Wright in den Mittelpunkt stellt –, kündigt Capcom bereits das nächste Gerichtssaal-Adventure an. Im offiziellen sechsten Teil der Reihe übernehmen wir erneut die Kontrolle über Phoenix, der sich jedoch mit einer für ihn ungewöhnlichen Situation konfrontiert sieht: Das erste Mal – wenn man das Serien-Crossover *Professor Layton versus Phoenix Wright: Ace Attorney* nicht mitzählt – verschlägt es den Sympathieträger mit Stachelhaarfrisur in einen Gerichtssaal außerhalb Japans! Beziehungsweise außerhalb der USA, wo Phoenix' Abenteuer in den lokalisierten Fassungen der Spiele unverständlicherweise angesiedelt sind. Wo genau es ihn hinverschlägt, ist hingegen noch nicht bekannt; lediglich, dass er sich in einem kleinen Dorf wiederfindet, in dem die Bewohner in engem Kontakt mit den Toten stehen. Das ist für die Serie jedoch durchaus nichts Ungewöhnliches, Geister und andere übernatürliche Elemente sind fester Bestandteil der *Ace Attorney*-Reihe. Während wir uns wieder einmal auf spannende und durchgeknallte Gerichtsfälle einstellen können, hat es zumindest ein neues Gameplay-Element in das Abenteuer geschafft: Eine Art magischer Wasserspiegel wird in den Kreuzverhören notwendig sein, um die Wahrheit aus den Zeugen herauszukitzeln und siegreich aus dem Verfahren hervorzugehen. Mit Bokuto Tsuani, einem jungen Priester und Touristenführer, scheint Phoenix zudem erstmals einen männlichen Sidekick zur Seite gestellt zu bekommen. Wir dürfen gespannt sein, was wir in den kommenden Monaten noch alles zum Spiel erfahren, bevor wir selbst randürfen – ein Release in Europa wurde bereits bestätigt!

POKÉMON SHUFFLE FÜR MOBILE ERSCHIENEN

Mobile Auch auf dem Smartphone und Tablet düfen nun Monsterreihen aufgelöst werden.

Als Nintendo seine Pläne offenbarte, in den Spielemarkt für Smartphones & Tablets einzusteigen, rechneten viele mit einer Umsetzung des immens erfolgreichen Free2Play-Knoblers *Pokémon Shuffle*. Zu recht, wie sich zeigte, denn nur wenig später wurde der Titel offiziell für Handy und Co. angekündigt. Nachdem man längere Zeit nichts mehr von der Umsetzung gehört hatte, ist er nun für iOS und Android erschienen und stellt somit Nintendos allererstes vollwertiges Spiel für die neuen Plattformen dar. In dem kurzweiligen Titel ist es unsere Aufgabe, auf einem Raster mindestens drei Pokémon in eine Reihe zu bringen, diese aufzulösen und auf diese Weise feindliche Pokémon zu besiegen. Nach einigen Runden heißt es stets warten oder Echtgeld investieren, auch diverse Helferlein kann man kaufen. Es bleibt abzuwarten, ob dieses Modell dauerhaft von Erfolge gekrönt sein wird oder es sich dabei um ein Testexperiment handelt, um zu schauen, wie weit man mit Free-2Play gehen kann, ohne das spielerische Vergnügen zu sehr zu beeinträchtigen.

NEUE 3DS-BUNDLES AB OKTOBER

Biz Der New 3DS plus *Animal Crossing: Happy Home Designer* erfreuen Konsolensammler.

Nun also doch: Nintendo hat sich entschieden, den regulären New Nintendo 3DS auch in den USA zu veröffentlichen. Ursprünglich sollte der kleinere Bruder des New Nintendo 3DS XL nicht in den USA erscheinen. Schuld waren laut Reggie Fils-Aimé, Kopf von Nintendo Amerika, die japanischen Verkaufszahlen bei der Markteinführung der beiden Konsolen. Dort wurde die XL-Version deutlich besser aufgenommen als das normale Modell. Dennoch dürstet es einige amerikanische Spieler nach dem kompakteren New Nintendo 3DS, der mit austauschbarer Zierblende und Retro-Design zu begeistern weiß. Nintendo hat sich deshalb nun doch noch entschlossen, den Kundenwünschen nachzukommen und die mobile Konsole in die USA zu exportieren. Dort wird der New Nintendo 3DS in einem *Animal Crossing: Happy Home Designer*-Bundle ab 25. September 2015 erhältlich sein. Europäer müssen sich noch bis zum 2. Oktober gedulden. Bei uns ist das *Animal Crossing: Happy Home Designer*-Paket in unterschiedlichen Ausführungen je nach Wunsch mit New Nintendo 3DS oder New-Nintendo-3DS-XL-System erhältlich. Außerdem erscheint am 16. Oktober ein weiteres New-Nintendo-3DS-Bundle zu *Dragon Ball Z: Extreme Butoden*. Enthalten ist ein schwarzer New Nintendo 3DS, Zierblenden im *Extreme Butoden*-Look sowie das vorinstallierte Spiel.

MACHT NINTENDO JETZT AUCH FILME?

Biz Miyamoto äußert Interesse daran, wieder in das Filmgeschäft einzusteigen.

Kinogänger aufgehorcht: Nintendo möchte seine Haltung gegenüber der Filmproduktion nochmals überdenken. Die letzten Jahre hatte der japanische Spielehersteller es vehement abgelehnt, seinen Figuren einen Platz auf der Leinwand einzuräumen. Lediglich für ein paar wenige Gastauftritte, unter anderem in *Pixels* und *Ralph Reichts*, gab es seitens Nintendo ein Okay. Dieses zaghafte Vorgehen hat allerdings so seine Gründe. Einer der wahrscheinlichsten davon ist der Film *Super Mario Bros.* aus dem Jahre 1993. Der Streifen mit Bob Hoskins und John Leguizamo in der Hauptrolle wurde zu einem gigantischen Flop und hatte mit der Vorlage so gut wie überhaupt nichts am Hut. Dennoch scheint es momentan so, als setze bei Nintendo ein Umdenken ein. In einem Interview gesteht Shigeru Miyamoto, Mario-Schöpfer und Vorsitzender der Softwareplanungs- und Entwicklungsabteilung bei Nintendo, dass man durchaus wieder darüber nachdenke, ins Filmbusiness einzusteigen. Der Mann spricht aus Erfahrung, immerhin veröffentlichte er im vergangenen Jahr selbst mehrere Kurzfilme, die im *Pikmin*-Universum angesiedelt sind. Zwar seien Filme ein passives und Videospiele eine interaktives Medium und somit völlig unterschiedlich, trotzdem müsse Nintendo seiner Rolle als Entertaiment-Konzern gerecht werden. Das schließt auch die Produktion von Blockbustern mit ein. Fakt ist jedenfalls, dass der Spielentwickler drauf und dran ist, die Reichweite seiner Produkte zu vergrößern. In Zusammenarbeit mit Universal Studios soll zum Beispiel in deren Themenparks eine Attraktion auf Basis des Nintendo-Universums gebaut werden. Und auch Handygames stehen bekanntermaßen in Aussicht. Vielleicht ist ja die Filmproduktion – oder zumindest eine Fernsehserie – der nächste logische Schritt?

Da schauten nicht nur die Klempner dumm aus der Wäsche: Der Film zu *Super Mario Bros.* zog viel Spott nach sich. Sowohl von den Spielern als auch normalen Film-Fans.

SPLATOON-TURNIER IN JAPAN

Wii U Über eine Million Dollar Preisgeld warten auf die Gewinner.

Wer gedacht hat, dass *Splatoon* nach dem großen August-Update für Nintendo nicht weiter relevant sei, hat sich getäuscht. Für das folgende Jahr hat Big N nämlich Großes vor: 2016 wird es in Japan ein landesweit organisiertes Turnier geben. Der Wettstreit wird dabei in Kooperation der Kadokawa Dwango Corporation ausgetragen, die unter anderem auch ein Turnier für *Puzzle & Dragons* planen. Auf acht Städte verteilt sind genau 40 Events vorgesehen, bei denen man sich mit seinen Teamkameraden qualifizieren kann. Die Gewinner erhalten dann die Chance, am 30. und 31. Januar aus dem großen Finale in Tokio als Gesamtsieger hervorzugehen. Insgesamt wartet in der Kasse umgerechnet eine Million Dollar auf die glorreichen Inklinge – für ein erstes Turnier ganz schön viel Geld, auch wenn die siegreichen Teams die Kohle natürlich noch unter sich aufteilen müssen. Einen Turnierplan wollen Nintendo und Kadokawa baldmöglichst veröffentlichen. Für den Westen sind ähnliche Events noch nicht geplant.

Das 2016 im Logo macht schon jetzt neugierig. Plant Nintendo vielleicht schon so weit voraus und möchte ähnliche Events regelmäßig veranstalten? Schön wär's!

Sofern Nintendo einen Livestream zur Verfügung stellt, werden wir wahrscheinlich so ähnlich vor dem Monitor sitzen. Zumindest für das Finale sollte das machbar sein.

AMIIBO FÜR SHOVEL KNIGHT ANGEKÜNDIGT

Wii U/3DS Der wühlwillige Held des Indie-Hits stößt zur Riege der Plastikhelden hinzu.

Videospiele-Leaks sind etwas Feines – nicht unbedingt für die betroffenen Hersteller, deren Ankündigungs-Zeitplan durcheinandergebracht wird, aber dafür für neugierige Fans. Auch bei Amiibo wird fröhlich geleakt, und so machte Mitte August eine Amiibo-Variante von Shovel Knight aus dem gleichnamigen Indie-Meisterwerk im Internet die Runde. Erst knapp zwei Wochen später wurde das gute Teil schließlich offiziell angekündigt. Mithilfe der Figur werden sich exklusive Inhalte in den Wii-U- und 3DS-Versionen des Spiels freischalten lassen, darunter etwa ein Koop-Modus (nur auf Wii U), individuelle Anpassungsmöglichkeiten für den Helden sowie Challenge Stages. Als offizieller Erscheinungstermin für Europa ist derzeit nur 2015 bekannt. Wenn man den bereits erwähnten Leaks glaubt, ist die Figur aber für den 27. November angedacht. Spannend sind zudem Gerüchte, wonach der Schaufelrecke einer der nächsten DLC-Helden in *Super Smash Bros. für Wii U und Nintendo 3DS* sein wird. Der Amiibo könnte durchaus ein Indikator für einen solchen Schritt sein. Vielleicht sogar noch spannender ist, dass aus dem ursprünglichen Leak hervorgeht, dass der Amiibo auch in zukünftigen Spielen des Entwicklerstudios Yacht Club Games zum Einsatz kommen wird. Können wir uns nach der engen Zusammenarbeit bei *Shovel Knight* etwa auf einen Nintendo-Exklusivtitel der potenten Indie-Entwickler freuen?

N-ZONE-STECKBRIEF #02

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Unbekannt/Geno

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, (SNES, 1992)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, (SNES, 1992)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Verfügt über die verheerenste Attacke aller Figuren in *Super Mario RPG*

KURZBIOGRAFIE:
Eigentlich ein Sternenkrieger von der Star Road, schlüpft der Held mit für Menschen unaussprechlichem Namen in die Handpuppe Geno und vergrößert deren Körper um ein Vielfaches, um Mario und Co. bei ihrer Mission beizustehen, dem bösen Smithy das Handwerk zu legen.

TRIVIA:
Die Rechte der Figur Geno liegen nicht bei Nintendo, sondern bei Square Enix, welche hinter der Entwicklung von *Super Mario RPG* steckten. In *Mario & Luigi: Superstar Saga* hat er aber ein Kameo in einem Minispiel.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

Nachdem wir beim letzten Mal aus Versehen das Sinnloswissen aus dem vorletzten Heft abdruckten, gibt es diesmal als Ausgleich die doppelte Menge zu lesen. Wir wünschen viel Spaß!

771: Gibt man auf der Internetseite holidaycheck.de als Hotel oder Reiseziel „Wuhu Island“ ein, so landet man tatsächlich einen Treffer. Als mögliche Freizeitaktivitäten werden diverse Sportarten aus *Wii Sports Resort* aufgeführt, also etwa Fallschirmspringen, Bowling, Radtouren, Wakeboarding und Kunstflüge.

772: Was für eine Ehre: 2012 erhielt Shigeru Miyamoto als erster Videospiel-Entwickler überhaupt den Prinz-von-Asturien-Preis in der Kategorie „Kommunikation und Humanwissenschaften“.

773: Im eShop-Titel *Bit.Trip Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien* tritt Mario-Synchronsprecher Charles Martinet als er selbst auf und erzählt über die Abenteuer von Commander Video.

774: Der Wide Boy 64 ist eine Art Super Game Boy/Game Boy Player für das Nintendo 64, war aber nie im Handel erhältlich. Er wurde nur Entwicklern und ausgewählten Magazinen zur Verfügung gestellt.

775: Die Bilder, die man während des Ladens des eShops auf Wii U zu sehen bekommt und die es einem erlauben, ein simples Geschicklichkeitsspiel zu spielen, werden anhand der im internen Speicher der Konsole gesicherten Titel ausgewählt.

776: Der Platz der Miis im Menü der Wii U nennt sich WaraWara-Lobby. „Warawara“ bedeutet grob aus dem Japanischen übersetzt „geschäftig und voller Leben“. Das passt ja auch: Schließlich ist die Lobby ein Ort, an dem wir auf andere Spieler treffen und Informationen untereinander austauschen.

777: Nintendo ließ sich das sogenannte Sanity-System aus *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* patentieren. Dieses sorgt dafür, dass der psychische Zustand der Spielfigur, also beispielsweise große Angst, Unsicherheit oder Wahnsinn, Einfluss auf Ereignisse und Erscheinungen im Spiel hat und etwa Halluzinationen ausgelöst werden.

778: *Fire Emblem: Awakening* wäre das allerletzte Spiel der Reihe gewesen, wären die Verkaufszahlen nicht zufriedenstellend gewesen, wie die Entwickler von Intelligent Systems verrieten. Das erklärt den enormen Fanservice, der in *Awakening* betrieben wird. So gut wie alle Figuren aus den vorhergegangenen Teilen haben darin auf die eine oder andere Weise einen Auftritt.

779: Im *Ice Climber*-Universum gibt es weiße, haarige Gegner namens Topi. In Japan sind stattdessen allerdings Robben in den Spielen zu sehen. Um der heiklen Thematik der Robbenschlachtungen aus dem Weg zu gehen, bekamen Topis bei uns und auch in der *Super Smash Bros.*-Serie den Zuschlag als Bösewichte.

780: Roy aus *Fire Emblem* dürfte vielen Spielern wohl durch *Super Smash Bros. Melee* bekannt sein. Kein Wunder: Er stellt den bisher einzigen *Super Smash Bros.*-Kämpfer dar, welcher erst nach seinem Auftritt in dem Prügelspektakel sein eigenes Spiel spendiert bekam. Sein GBA-Abenteuer erschien in Japan erst Monate später.

781: Melinda, die treue Hündin und Sekretärin aus der *Animal Crossing*-Reihe, verfügt über einen eigenen Twitter-Kanal, der seit dem Release von *New Leaf* regelmäßig aktualisiert wird. Erreichen kann man diesen unter https://twitter.com/animalcrossing.

782: Sobald es in einem der *Animal Crossing*-Spiele regnet, laufen alle Dorfbewohner mit Regenschirmen durch die Gegend. Mit einer Ausnahme: Frosch-Bewohner verzichten auf den Schutz vor dem Wasser – kein Wunder, sie sind ja Amphibien. Ein nettes Detail!

783: Schlägt man sich in *F-Zero X* gut, kann man ein Bild freischalten, welches Captain Falcon ohne Helm zeigt. Dort hat er schwarze Haare und eine große Narbe über seinem linken Auge. Diese Narbe hat er auch in der Anime-Serie, jedoch sind seine Haare dort braun.

784: Die Farben der Noten in der Jukebox aus „Kirby: Triple Deluxe“ im Soundtest erscheinen manchmal blau, manchmal rot. Alle Lieder mit blauen Noten wurden von Hirokazu Ando komponiert, alle mit roten Noten von Jun Ishikawa.

785: 1993 fertigte Nintendo für innerbetriebliche Zwecke Character-Guides zu verschiedenen Nintendo-Charakteren an. Unser aller Held Mario wird hier zu unserer Überraschung nicht als normaler Mensch, sondern als „Homo Nintendonus“ bezeichnet.

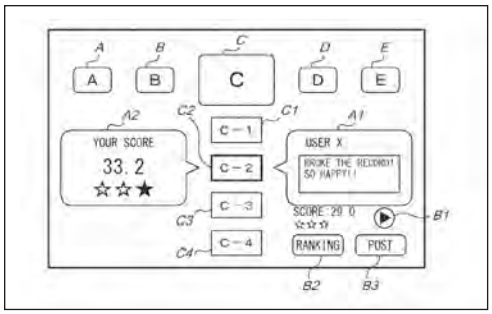
786: Der Charakter Rundas aus dem Spiel *Metroid Prime 3 Corruption* wird von Christopher Sabat gesprochen. Sabat ist der englische Synchronsprecher von Vegeta und Piccolo aus den Anime-Serien *Dragon Ball Z* und *Dragon Ball GT*.

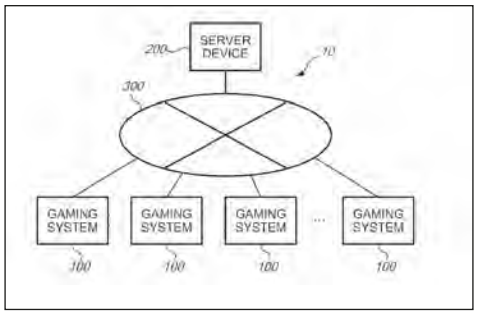
787: Der Charakter N spielt in den Spielen der *Pokémon Schwarze / Weiße Edition 1 + 2* eine tragende Rolle. Seinen wirklichen Namen verriet Entwickler Junichi Masuda im Oktober 2011 während eines Interviews. Demnach heißt N in Wahrheit „Natural Harmonia Gropius“.

788: Im Ende von *Starfox Adventures* hat sich ein Logikfehler eingeschlichen: als Fox Krystal befreit, gibt er ihr ihren magischen Kampfstab zurück. In der folgenden Szene in der Great Fox hat Fox diesen Stab allerdings wieder selbst im Besitz, wie man an seinem Rücken sehen kann.

789: Hilda, Herrscherin über das Königreich Lorule aus *The Legend of Zelda – A Link Between Worlds* wird in der deutschen Version stets als „Königin Hilda“ bezeichnet. In allen anderen Versionen ist dagegen von „Prinzessin Hilda“ die Rede.

790: Die Idee, Züge als zentrales Element in *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* zu wählen, kam Eiji Aonuma während des Vorlesens eines Bilderbuches für seinen Sohn, in welchem es um einen Lokomotivführer geht.





Bis jetzt gibt es nur grobe „Baupläne“, die in den Patentanträgen zu sehen sind. Was es wohl damit letztendlich auf sich hat?

NEUES NINTENDO-PATENT AUFGETAUCHT

Biz Nintendo sichert sich die Rechte an einem Achievement-Sharing- und Recording-Service.

Erfolge sind schon eine tolle Sache, und wie das mit schönen Dingen so ist, sind diese noch besser, wenn man sie mit anderen teilen kann. Das haben Microsoft und Sony frühzeitig erkannt und ein entsprechendes System entwickelt, mit dem Spieler ihre Fortschritte in sozialen Netzwerken hochladen können. Beispielsweise erhalten Playstation-Spieler für bestimmte Leistungen in einem Spiel Trophäen, welche sie im Playstation-Network mit anderen Spielern teilen können. Nun möchte wohl auch Nintendo auf den Achievement-Sharing-Zug mit aufspringen. Das zumindest geht aus einem kürzlich beantragten Patent hervor. Neben dem Teilen von Erfolgen sollen Spieler ihre Leistungen aufzeichnen und auf einer Miiverse-ähnlichen Online-Plattform hochladen können, damit sich andere Spieler diese anschauen können. Zudem hat man die Möglichkeit, die Achievements per Kommentarfunktion mit kleinen Infos und Anekdoten zu versehen. Doch wie das mit Patenten so ist, kann es passieren, dass sich diese im Sand verlaufen und somit niemals realisiert werden. Bisher ließ sich Nintendo noch nicht zu einem offiziellen Statement hinreißen, wann das neue System eingeführt werden soll. Sollte an den Gerüchten etwas dran sein, ist es sehr wahrscheinlich, dass die angemeldeten Patente mit der Nintendo-NX-Konsole in Verbindung stehen. Bereits seit der Wii hängt Nintendo der Konkurrenz in Sachen Online-Auftritt hinterher. Zu Beginn hatte die Konsole noch mit schwankenden Verbindungsqualitäten zu kämpfen. Auch das Layout wusste bis dato noch nicht vollständig zu überzeugen. Mit dem Miiverse auf der Wii U besserte sich die Situation zwar erheblich, doch war immer noch etwas Luft nach oben. Darüber, ob Nintendo weiterhin auf seine Miiverse-Aufmachung samt der titelgebenden Mii-Avatare setzen wird, kann bislang nur spekuliert werden. Der enorm hohe Beliebtheitsgrad der knuffigen Figuren lässt jedoch zweifellos darauf schließen. Es wird schon seinen Grund haben, warum Microsoft bereits kurze Zeit nach der Einführung der Miis einen optisch ähnlichen Avatar-Service in Xbox Live integrierte.

MINECRAFT STORY MODE FÜR Wii U

Wii U Auch die Nintendo-Fans bekommen einen Ableger des berühmten Klötzchenspiels.

Das Warten hat bald ein Ende: Auch auf der Wii U werden demnächst Zombies, Creeper und Skelette gemetzelt. *Minecraft* war bisher fast allen Konsolen vergönnt, selbst eine mobile Version hat es auf den Markt geschafft. Telltale Games, bekannt für Spiele wie *Game Of Thrones*, *The Walking Dead* und *The Wolf Among Us*, hat sich nun dazu entschlossen, den Nintendo-Freunden endlich einen Ableger des beliebten Titels zu bescheren. Somit eine echte Premiere, nicht nur für die Wii U, sondern auch für den Spieleentwickler selbst. Der *Minecraft Story Mode* ist das erste Spiel aus dem Hause Telltale Games für Nintendos aktuelle Konsole. Wie lang die Zocker auf die Versionen für den PC, die Konsolen – und nun auch für die Wii U – noch warten müssen, ist bislang unklar. Man darf sich derweil auf epische Kämpfe, Crafting wie im Original und mehrere Episoden des Adventures freuen.

Das pixelige Klotz-Adventure wird bald auch Wii-U-Spieler für sich begeistern.

RODEA THE SKY SOLDIER VERSCHOBEN

Wii U Das Spiel erscheint einen Monat später, dafür in einer hübschen Collector’s Edition.

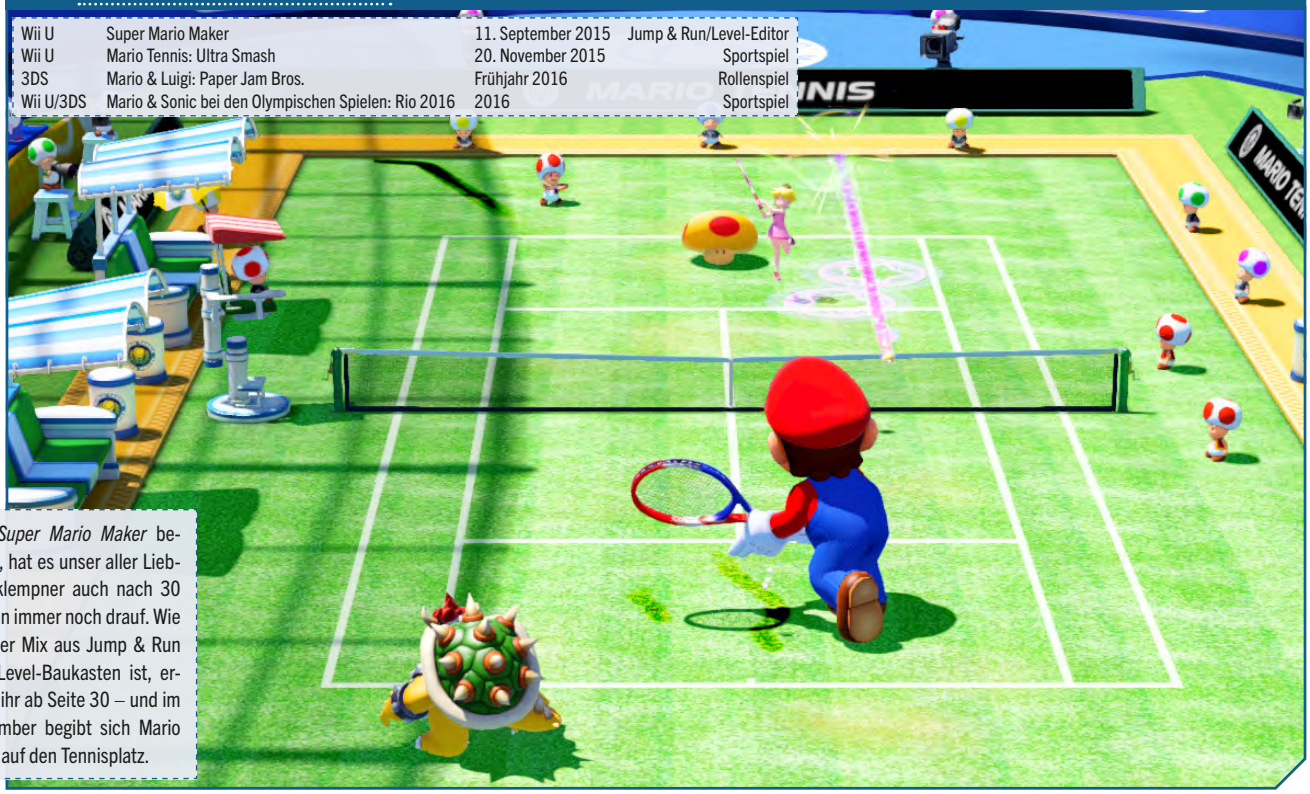
Eigentlich ist uns Sonic ja als DAS action- und temporeiche Spiel im Kopf geblieben. *Rodea the Sky Soldier* macht dem blauen Igel nun erst ab dem 13. November auf japanische Weise Konkurrenz. Dafür setzt es beim Verkauf die Latte für kommende Wii-U-Spiele einen Tick höher. Ab sofort kann man das Game im Anime-Stil bei den Händlern vorbestellen und erhält dann einen Monat vor Jahresende für knapp 50 Euro die Special Edition mit vielen Gimmicks. Diese kommt in einer schön gestalteten Collector’s Box und protzt mit einem Artbook, dem offiziellen Soundtrack des Spiels und, als besonderes Goodie, einer Kette mit einem „Schlüssel der Zeit“-Anhänger. Für Sammler ist das Game rund um Rodea den Roboter und das Mädchen Ion also ein echtes Prachtexemplar zu einem guten Preis. Ein Monat Wartezeit mehr lässt sich da gut verkraften.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016

Wii U	Super Mario Maker	11. September 2015	Jump & Run/Level-Editor
Wii U	Mario Tennis: Ultra Smash	20. November 2015	Sportspiel
3DS	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Frühjahr 2016	Rollenspiel
Wii U/3DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	2016	Sportspiel



Wie *Super Mario Maker* beweist, hat es unser aller Lieblingsklempner auch nach 30 Jahren immer noch drauf. Wie gut der Mix aus Jump & Run und Level-Baukasten ist, erfahrt ihr ab Seite 30 – und im November begibt sich Mario dann auf den Tennisplatz.

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2015/2016

Mit *Tri Force Heroes* kommt nach längerer Zeit mal wieder ein *Zelda*-Abenteuer mit Koop-Fokus. Wir freuen uns drauf!

3DS	The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	23. Oktober 2015	Action-Adventure
3DS	Hyrule Warriors Legends	1. Quartal 2016	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 4. Dezember 2015

Auch wenn die Grafik von *Xenoblade Chronicles X* kein Meilenstein ist, so macht die Spielwelt im Rollenspiel-Epos schon jetzt einen klasse Eindruck.

4 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 20. November 2015

Ab dem 20. November heißt es für Fox endlich wieder: Ab ins Cockpit des Arwing und Fieslinge abballern.

5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

Welches der beiden *Fire Emblem*-Spiele wohl als Erstes bei uns erscheinen wird? Wir tippen ja auf *Fates*.

6 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

7 SKYLANDERS SUPERCH. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 25. September 2015

8 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

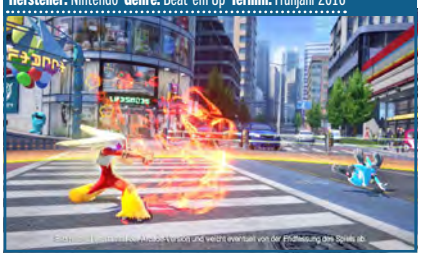
Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

9 AC: HAPPY HOME DESIGNER (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 2. Oktober 2015

10 POKÉMON TEKKEN (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühjahr 2016



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U)

1	**YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 83% Da *Super Mario Maker* zu Redaktionsschluss noch nicht veröffentlicht war, hält sich Yoshi erneut.		
2	**SPLATOON**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
3	**DISNEY INFINITY 3.0**	Entwickler: Avalanche Software Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 74%
4	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
7	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
8	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	**LEGO JURASSIC WORLD**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%
10	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90% Noch kann sich der bunte Ballerspaß halten. Doch nächsten Monat dürfte Mario auch hier stehen.		
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	**YOSHI'S WOOLLY WORLD**	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
4	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	**KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL**	Entwickler: Hal Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83%
7	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
9	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
10	**LEGO JURASSIC WORLD**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1	**POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86% Und wieder Mal sichern sich die Taschenmonster den Top-Platz.		
2	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
3	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
7	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D**	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
9	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Hier hat sich im Vergleich zum Vormonat nicht viel getan.		
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
3	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	**XENOBLADE CHRONICLES 3D**	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
5	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	**PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO BROS. EDITION**	Entwickler: GungHo Online Ent. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/15 Spielspaß: 87%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

FAST RACING NEO

Rennspiel Auf den Spuren des Falken: Was Nintendo nicht schafft, vollbringt ein deutsches Entwicklerteam.

Keine neue Nintendo-Konsole ohne ein dazugehöriges Mario-Spiel – dieser Leitsatz galt bereits in den 80er-Jahren zu NES-Zeiten mit *Super Mario Bros.* und hat auch noch über drei Dekaden später auf der Wii U Relevanz, wie man an *Super Mario 3D World* einwandfrei erkennen kann. Doch es ist nicht nur der Klempner in der blauen Latzhose, der sich immer wieder erfolgreich ins Rampenlicht stellt. Auch andere Serien des japanischen Entwicklers wie *The Legend of Zelda* oder *Star Fox* haben schon einige Jahre auf dem Buckel und treten immer wieder in Erscheinung – manche davon öfter, andere wiederum seltener. Im Falle der futuristischen Rennspielserie *F-Zero* schaut es leider nicht so gut aus. Sowohl auf der Wii als auch der Wii U blieben die Motoren der Science-Fiction-Racer bislang kalt und es schaut nicht so als, wolle Nintendo an dieser Misere etwas ändern. Ein kleines Team namens Shin'en Multimedia aus Deutschland will diesem Trend nun Einhalt gebieten und mit *Fast Racing Neo* genau das entfesseln, wonach sich Nintendo-Fans seit Jahren sehnen. Auf der Gamescom hatten wir erstmals die Gelegenheit, selbst ein paar Proberunden zu düsen.

Mit 900 Sachen

Düsen ist dabei ein mehr als zutreffendes Verb, denn von einem eher gemächlichen Tempo, wie man es teils von *Mario Kart* kennt, ist *Fast Racing Neo* meilenweit entfernt. Schon auf der niedrigsten Geschwindigkeitsstufe Sub-Sonic – zur Auswahl stehen noch Super-Sonic und Hyper-Sonic – rauscht ihr mit mehreren Hundert Stundenkilometern über die Piste und müsst binnen weniger Augenblicke auf Kurven und Hindernisse reagieren. Das dafür erforderliche Fingerspitzengefühl hängt zum Großteil vom ausgewählten Renngleiter ab, den ihr euch vor dem Start aussucht. Alle Flitzer unterteilen sich dabei in genau drei Kategorien: Höchstgeschwindigkeit, Agilität und Beschleunigung. Nähert sich der Tacho schon dem vierstelligen Bereich, kann euch das direkte Einlenken mit

Einen Rest-Boost solltet ihr euch immer aufheben. So nehmt ihr nach einer Kollision schnell wieder Tempo auf und verliert keine entscheidenden Sekunden.

Raketen, Laserkanonen oder andere Schusswaffen gibt es in *Fast Racing Neo* nicht. Lediglich das fahrerische Können bestimmt über Sieg oder Niederlage.

Die Einflüsse von *F-Zero* sind überall erkennbar. Für diese luftige Strecke stand offensichtlich Mute City Pate. Nicht gerade das schlechteste Beispiel, oder?

Oranger Beschleunigungsstreifen, oranger Gleiter – jetzt müsst ihr nur noch ein Stückchen nach links lenken, um einen ordentlichen Boost zu erhalten.

dem Analogstick schnell in die Bande katapultieren. Besser ist es, die Schultertasten zu benutzen, um kleine Schwenks nach links oder rechts zu vollziehen oder haarscharf an einem Kontrahenten vor euch vorbeizuziehen. Beide Steuerungsvarianten erinnern sehr stark an *F-Zero* oder andere Rennspiele mit ähnlicher Thematik wie *WipeOut* oder *Extreme-G*. Gemeinsamkeiten, die Shin'en Multimedia gar nicht erst leugnet, sondern die Inspirationsquellen sogar erfreut bestätigt. *Fast Racing Neo* gelingt bereits an dieser Stelle ein wunderbarer Spagat. Einerseits ist die Steuerung des Spiels simpel genug, um Einsteiger nicht gleich wieder zu verschrecken. Auf der anderen Seite wird engagierten Profispielern genug Stoff geboten, um langfristig Spaß an *Fast Racing Neo* zu haben. Etwas mehr Einarbeitungszeit solltet ihr für die insgesamt 16 verschiedenen Strecken einplanen, welche sich in vier Kurse aufteilen.

Farbenspiele

Die für dieses Subgenre so typischen Beschleunigungsstreifen gibt es natürlich auch in *Fast Racing Neo* – allerdings gleich in zweifacher Ausführung. Einen ordentlichen Extra-Boost erhält euer Fahrzeug nur dann, wenn es über einen orangen Streifen fährt und ihr vorher die Frequenz eurer Maschine auf die gleiche Farbe umgeschaltet habt. Ist dies nicht der Fall, bremst euch der Asphaltbelag stattdessen aus. Im vorderen Teilnehmerfeld rasen nur jene Piloten mit, die alle Beschleunigungsfelder ausnutzen und auch abseits davon kräftig Gebrauch von ihrem eigenen Nitro-Boost machen. Diesen füllt ihr dadurch auf, dass ihr auf der Strecke verteilte orange Kugeln einsammelt. An der Balance der KI-Teilnehmer schrauben die Entwickler aktuell noch fleißig. Während unserer Anspiel-Session kam es nämlich häufiger vor, dass uns zu Beginn des Rennens ein Unfall passierte und wir anschließend kein Land mehr gegen die anderen Fahrer sahen – trotz eines ansonsten fehlerfreien Rennens. Das mag in beinharten Simulationen oder auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad legitim sein, doch in diesem Fall tut sich *Fast Racing Neo* damit keinen Gefallen.

Technische Meisterleistung

Wie man zweifellos weiß, ist die Wii U technisch zwar ein kompetentes, aber nicht außerordentlich starkes Stück Hardware. Aus diesem Grund ist es umso erstaunlicher, was Shin'en Multimedia aus dem Gerät alles herauskitzelt. *Fast Racing Neo* läuft dermaßen butterweich über den Bildschirm, wie man es zuletzt bei *Mario Kart 8* gesehen hat, und wirft dabei noch mit so vielen tollen Effekten um sich, dass schon alleine das Zuschauen Spaß macht. Das gilt auch für die thematisch abwechslungsreichen und sehr schön inszenierten Kurse. Sogar im Splitscreen-Modus behält das Spiel jederzeit seine vollen 60 Frames bei, lediglich bei vier Fahrern an einer Konsole beschränkt sich *Fast Racing Neo* auf 30 Frames. Insbesondere die Entwickler von *Project Cars*, das nach langer Ungewissheit nun doch nicht auf Wii U herauskommt, lässt man mit diesem Spiel ganz schön alt aussehen. Die Chancen stehen also sehr gut, dass *Fast Racing Neo* gegen Ende des Jahres richtig durchstarten wird. Eine ähnlich hochwertige Alternative steht bis jetzt nicht in Aussicht, sodass das Spiel erst mal konkurrenzlos ist.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Leise summte ich die Melodie von Fire Field und trat aufs Gaspedal."

Ich bin kein großer Rennspielfan. Sofern ich mich auf die Piste traue, muss es schon futuristisch angehaucht oder ein Titel sein, in dem ich meine Schadenfreude voll ausleben kann – so etwa wie in *Mario Kart* oder *Burnout*. *Fast Racing Neo* gehört natürlich ganz klar in die erste Kategorie und weckt wohlige Erinnerungen an früher, als ich mich enthusiastisch an *Extreme-G* auf dem N64 versuchte. Shin'en hat hier einen vielversprechenden Racer am Start, der eine wichtige Lücke im Sortiment der Wii U füllt. Selbst ohne dicke Waffengeschütze wollte ich das Gamepad beim ersten Anspielen nicht mehr aus der Hand geben.

Sogar im Splitscreen für zwei Spieler macht *Fast Racing Neo* sowohl technisch als auch optisch eine Menge her. Nur bei drei oder vier Spielern wird die Performance runtergeschraubt, aber da kann man den Entwicklern echt nichts vorwerfen.

INFOS

Hersteller: Shin'en Multimedia
Entwickler: Shin'en Multimedia
Alternative: Mario Kart 8
Termin: 4. Quartal 2015

Screen-Info: Alle Screenshots, die ihr hier seht, entsprechen genau dem, was wir auf der Gamescom selbst zu sehen bekamen und spielen durften.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Manche Wünsche der tierischen Bewohner wie dieser nach einem Tropenzimmer sind leicht nachvollziehbar, andere benötigen ein wenig mehr Interpretationskunst.

Dürfen wir zunächst nur Innenräume einrichten, steht es uns nach kurzer Zeit frei, auch Gärten zu verschönern.

ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DESIGNER

Simulation Eigenbrötlerei war gestern: In *Animal Crossing: Happy Home Designer* bauen wir nicht unsere eigene Traumhütte, sondern greifen anderen, tierischen Genossen dabei unter die Arme.

Der *Super Mario Maker* beweist derzeit: Selber bauen und gestalten kann jede Menge Spaß machen! Dass sich das Do-it-Yourself-Prinzip auch auf andere Nintendo-Serien übertragen lässt, beweisen – in kleinerem Rahmen als beim *Mario*-Baukasten – nun die Macher von *Animal Crossing: Happy Home Designer*. Anstatt wie bisher als Neuankömmling in einer Gemeinde von humanioden Tieren eine Existenz aufzubauen, Nachbarn zu helfen, die Bestände des örtlichen Museums zu befüllen und mehr, kommt uns diesmal eine einzigartige Aufgabe zu: schaffe, schaffe, Häusle baue! Aber nicht wie bisher unser eigenes, sondern jene unserer tierischen Mitmenschen. Als frischer Mitarbeiter beim Immobilienbüro Immo Nook ist es unsere Aufgabe, Häuser so einzurichten, dass unsere Kunden zufrieden sind. So wählen wir Bodenbelag und Tapete aus, stellen Schränke, Tische, Betten und mehr auf und behängen Wände mit Lampen, Gemälden und anderem Interieur. Später kommen auch noch die Gärten der Gebäude hinzu, wo wir unter anderem Bäume und Blumen pflanzen können, Sandkisten aufstellen und mehr. Schlagen wir uns bei unserer Aufgabe gut, so dürfen wir sogar die städtischen Gebäude der (sehr, sehr kleinen) Hubworld verschönern. Neben größeren Räumen müssen wir hier oftmals auch statt wie üblich nur eines mehrere Zimmer einrichten. Da das Bauen und Einrichten früher nur ein Spielelement von vielen war, erwies sich die Steuerung in allen bisherigen *Animal Crossing*-Spielen als reichlich umständlich; anders bei *Happy Home Designer*, wo eine sehr clevere Mischung aus Button- und Touchscreen-Befehlen dafür sorgt, dass man stets die volle Kontrolle hat und das Platzieren von Stuhl, Tisch und Co. sehr komfortabel und rasch vonstatten geht.

An die Decke gehen

Zusätzlich haben es auch neue Ideen in das Spiel geschafft: Deckenelemente wie Hängelampen oder Deckenventilatoren gab es in den früheren Knuddel-Simulationen noch nicht. Generell ist die Menge an vorhandenen Items schon nach kurzer Zeit wahrlich gigantisch und übertrifft sogar die Auswahl der in dieser Hinsicht bereits sehr umfangreichen Vorgänger für 3DS, Wii, DS und Gamecube um Längen. Zusätzlich verfügen die verschiedenen Objekte über unterschiedliche Thematiken, sind also zum Beispiel im Schoko-, Strand-, oder Weltraumdesign gehalten. Diese Eigenschaften sind ausschlaggebend, wenn wir die Wünsche

Haben wir ein Haus nach Kundenwunsch eingerichtet, werden wir mit Freudensprüngen unsererseits und des Kunden belohnt. Einfach zuckersüß!

Das Hausbauprinzip aus der Hauptreihe wird übernommen, aber durch eine massiv verbesserte Steuerung und neue Elemente wie Deckenlampen erweitert.

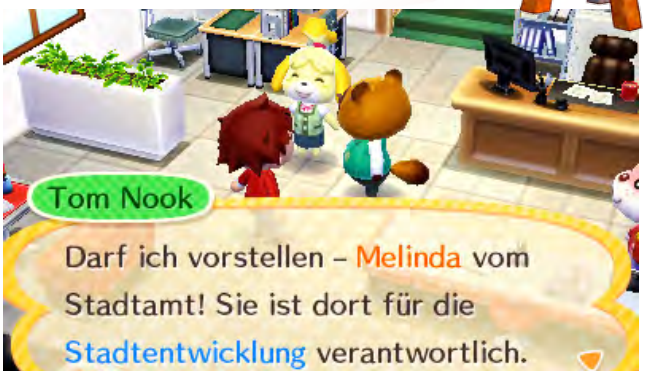
Schlagen wir uns bei den „normalen“ Aufträgen gut, so dürfen wir ab und an Stadtgebäude verschönern – hier richten wir etwa gerade professionell das Krankenhaus ein.

Je mehr Aufträge wir vollenden, desto mehr Gegenstände schalten wir frei. Die Menge an Tischen, Stühlen und mehr ist beachtlich.

unserer Kunden erfüllen wollen. Der extrem zugängliche Charakter der Reihe bleibt aber auch im Spin-off erhalten; meist ist völlig klar, was zu tun ist, sogar eine Handvoll für den Erfolg benötigter Möbel wird uns bei unseren Aufgaben vorgegeben. Hier einen Auftrag in den Sand zu setzen, ist ergo fast ein Ding der Unmöglichkeit. Das dürfte Fans der Serie aber kaum stören. Etwas unerfreulicher ist hingegen der Umstand, dass man abseits des massiv erweiterten und verbesserten Bau-Gameplays doch deutlich eingeschränkter ist als bisher: Ein frei erforschbares Dorf gibt es wie erwähnt nicht mehr, stattdessen finden wir uns per Menüauswahl auf den Grundstücken und in den Häusern von Hase, Hund, Ziege und Co. wieder. Eine zusammenhängende Welt hätte dem Spiel definitiv zusätzlichen Reiz verliehen – sie hätte ja nicht einmal riesig sein müssen.

Es geht auch ohne Amiibo

Nicht eingeschränkt wird man zum Glück durch das viel beworbene Amiibo-Karten-Feature. Lösen wir die Karten ein, erhalten wir Zugriff auf weitere Bewohner, denen wir bei ihren Einrichtungsproblemen zur Seite stehen können. In unseren bisher knapp acht Stunden Spielzeit hatten wir aber auch ohne Karten nie das Gefühl, etwas zu verpassen. Übrigens werden auch weitere 3DS-Features gut genutzt. So dürfen wir uns etwa mittels Spielmünzen spezielle Lektionen kaufen, die unser Bautalent verbessern. Zudem verfügt *Happy Home Designer* über vielfältige Möglichkeiten, mit anderen 3DS-Inneneinrichtern in Kontakt zu treten und Gegenstände mit ihnen zu tauschen – Details zu den Features dürfen wir aufgrund eines Embargos derzeit aber leider noch nicht erörtern. Die gibt's im Test in der nächsten Ausgabe.



So gut wie alle der Figuren kennen wir bereits aus dem Hauptspiel. Natürlich haben auch *Animal Crossing*-Promis wie die reizende Hundedame Melinda einen Auftritt.

Potenziell gelungener Bauspaß

Dafür können wir jetzt schon sagen, dass das Spiel trotz geringerer spielerischer Ambitionen im Vergleich zur Hauptreihe durchaus jede Menge Laune macht und Fans wieder einmal viele Wochen Spielspaß bereiten dürfte. Hoffen wir, dass wir auch von *Animal Crossing: Amiibo Festival* so positiv überrascht werden. **Lukas Schmid**

Vor unserem Laden warten potenzielle Kunden auf eine Hausverschönerung. Wir müssen ihre individuellen Wünsche erfüllen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Weniger vielfältig als die Hauptreihe, aber trotzdem charmant und unterhaltsam.“

Als *Animal Crossing: Happy Home Designer* angekündigt wurde, war ich mir sicher: Erstens, dass es ein kleiner Downloadtitel für zwischendurch wird und zweitens, dass es ohne Amiibo-Karten recht witzlos sein wird, ihn zu spielen. Jetzt weiß ich: Ich habe mich zweifach geirrt und bin froh darüber. Tatsächlich ist an dem Titel deutlich mehr Fleisch dran als gedacht, und auch ohne Amiibo-Karten – über solche verfügen wir derzeit auch noch nicht – funktioniert er ganz wunderbar. Die Bausteuerung ist zudem deutlich komfortabler als etwa in *New Leaf* und die Menge an enthaltenen Gegenständen ist beachtlich. Gut, mit der schieren Fülle an Aktivitäten der Hauptreihe kann *Happy Home Designer* nicht mithalten – es ist eben doch „nur“ ein Spin-off –, das, was es macht, macht es aber definitiv sehr gut.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Animal Crossing: New Leaf
Termin: 2. Oktober 2015

Screen-Info: Die Bilder haben wir mithilfe der uns vorliegenden quasi fertigen Version des Spiels selbst aufgenommen. Genau so sieht das Spiel in Aktion also aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

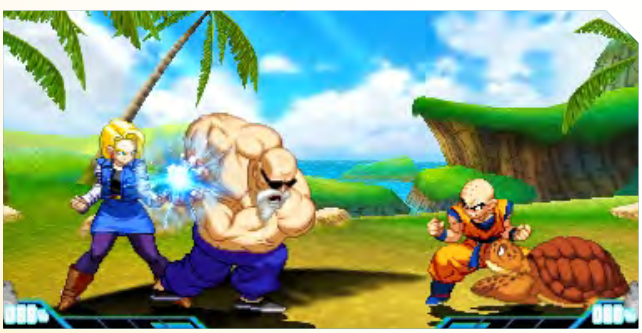
Beat 'em Up Haben Vegeta, Son-Goku und Konsorten das Zeug, den 3DS in eine epische Kampfarena zu verwandeln?

Wenn Son-Goku in den ersten Sekunden des Intros auf einer Wolke schwebend an dutzenden bekannter Gesichter aus dem *Dragon Ball*-Universum vorbeifliegt und dabei fetzige Musik ertönt, ist die Stimmung perfekt angerichtet für den neuen Prügler im von Akira Toriyama erdachten Universum. Wer als Kind schon mit der Serie groß geworden ist, der wird sich sofort heimisch fühlen und sich darauf freuen, mit einem Allstar-Cast der Serie in den Ring zu steigen und zu kloppen, bis sämtliche Rahmen gesprengt sind – ganz wie in der Serie eben. Auch das Spiel verspricht einen schier unglaublichen Umfang an Kämpfern. Mehr als 100 Charaktere aus dem *Dragon Ball*-Universum kommen zum Einsatz. Klingt gut, oder?

Augenwischerei

Nun ja, spielbar ist leider nur ein Bruchteil davon. Man sollte eben nicht alles für bare Münze nehmen, was die PR-Abteilungen der Videospielhersteller heutzutage herausposaunen. Nichtsdestotrotz kann sich das Aufgebot mit über 20 Recken durchaus sehen lassen. Und ganz ehrlich: Das macht so auch mehr Sinn. Bei einem aufgeblähten Charakterfeld läuft man nur Gefahr, Balancingprobleme zu bekommen, die der Kampfaction gar nicht guttun. Lieber also ein kleines, aber feines Starterfeld, das abwechslungsreich daherkommt, handwerklich gut umgesetzt ist und dadurch auch auf lange Sicht bei der Stange hält! Fan-Lieblinge wie Goku, Piccolo, Vegeta, Freezer und Cell sind selbstredend spielbar und hinzu gesellen sich noch zahlreiche andere wie Raditz, Nappa, Mister Buu oder Broly. Einige sind aber auch in verschiedenen Formen vertreten, wie beispielsweise Gohan als Jüngling und Erwachsener – jeweils noch zusätzlich in der Super-Saiyajin-Form. In Sachen Charakterauswahl ist dadurch natürlich weniger Abwechslung geboten als man als Nicht-Fan erwarten könnte, doch spielerisch unterscheiden sich

Inklusive der Assits-Charaktere umfasst die Kämpferriege in Extreme Butoden mehr als 100 Figuren! Chi-Chi dient hier etwa als Unterstützung.



Die Z-Trigger-Special-Moves sorgen für vernichtende Attacken, bei denen euch nicht spielbare Freunde zur Seite stehen, die den Gegnern ordentlich einheizen.

Wie es sich für ordentliche Kampfspiele gehört, gibt es natürlich auch einen Vs.-Modus, in dem man sich mit menschlichen Gegnern messen kann.

Im Spiel geht es durchaus spektakulär zu. Die Teambattles und Z-Assist-Charaktere sorgen für Action und Abwechlsung sowie taktische Finesse.

Fans der Serie kommen auf ihre Kosten und dürfen sogar epische Kämpfe aus den TV-Episoden nachspielen. Dank 2D-Grafik wird die Stimmung super eingefangen.

die diversen Erscheinungsformen der Kämpfer deutlich genug, um das nicht zu einem Kritikpunkt werden zu lassen. Freunde der *Dragon Ball*-Franchise werden ebenfalls erfreut darüber sein, dass die Kampfstages in der Z-Story nach Siegen immer wieder durch Dialoge unterbrochen werden, die sich ganz dem Geist der Serie verschrieben haben. In dramatischer Weise und ausufernden Worten werden die Differenzen der Kontrahenten ausdiskutiert. Nicht so lange, dass es nervig wird, aber eben – typisch für *Dragonball* – deutlich zeitintensiver als in anderen Actionserien. Die angesprochene Z-Story ist übrigens der Hauptmodus des Spiels. Hier kann man auf der guten oder der bösen Seite spielen. Der Fortschritt hier schaltet weitere Modi frei wie den Abenteuer-Modus, das Extreme World Tournament oder den Quest-Modus.

Viel zu tun

Noch ist es zu früh, um ein Urteil über die Langzeitqualitäten des Titels abzugeben, aber der Umfang auf dem Papier stimmt in jedem Fall. Insgesamt gibt es neben der Z-Story fünf weitere Modi. Im erwähnten Abenteuer-Modus gilt es, Missionen in insgesamt acht Regionen zu meistern, in denen man befreundete Kämpfer und neue Ausrüstung finden kann. Das Extreme World Tournament entpuppt sich als anspruchsvolle Herausforderung für Fortgeschrittene und im Quest-Modus stehen Handelsfunktionen und StreetPass-Unterstützung zur Verfügung. Daneben sorgen der Battle-Modus und der Versus-Modus für schnelle Action, ohne großes Drumherum. In Ersterem kloppt man gegen die CPU, in Letzterem kann man gegen menschliche Kontrahenten antreten. Die Kämpfe werden entweder als 1 vs. 1 oder Team Battles bestritten, in denen man die Charaktere während des Kampfes per fliegendem Wechsel austauschen kann. Das geschieht aber nicht willkürlich und ist nicht durchgehend möglich. Habt ihr im Kampf einen Tausch durchgeführt, vergehen mehrere Sekunden, in denen kein Wechsel möglich ist. Erst danach könnt ihr eure Entscheidung rückgängig machen oder korrigieren. Somit wird chaotischen Kämpfen mit pausenlosen Auswechslungen ein Riegel vorgeschoben. Überhaupt hatten wir den Eindruck, dass die *Dragon Ball*-Keilerei ziemlich rund läuft. Angriffstaktiken spielen eine Rolle, Super Moves wollen eingesetzt werden und sehen auch klasse aus und überhaupt ist ein gewisses Maß an Können vonnöten, damit man in die Riege der weltbesten Kämpfer aufsteigen kann. Um übrigens auf die eingangs erwähnten 100 Kämpfer zurückzukommen: Diese Zahl ergibt sich aus der Masse der sogenannten Z-Assist-Charaktere, die während der Kämpfe helfend eingreifen können, jedoch nicht spielbar sind. Darunter befinden sich Namen wie Oolong, King Piccolo oder Bubbles, der Affe. Somit ist für weitere Tiefe im Kampfgeschehen gesorgt. Das lässt sich alles sehr gut an. Kein Wunder, denn die Klopperei wird nicht von irgendwelchen No-Names entwickelt, sondern von Arc System Works, den Mannen, die auch schon die fantastischen *Guilty Gear*-Spiele und die *BlazBlue*-Serie zu verantworten haben. In Japan hat das Spiel schon respektable Wertungen einheimsen können. Wir werden sehen, ob es diesen Erfolg in unserer Arena wiederholen kann. **Sebastian Zelada**

Die Liebe zum Detail ist beeindruckend, aber das Gewusel auf dem Bildschirm nimmt manchmal überhand und sorgt für orientierungslose Momente.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„*Dragon Ball* gehört bei vielen genauso zur Kindheit wie *Pokémon*“

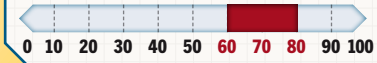
Ich konnte *Dragonball* zwar noch nie so viel abgewinnen wie viele meiner Freunde, aber gern gesehen habe ich es. Im Gegensatz zu den 3D-Kloppern aus dem Universum fängt dieser 2D-Ableger den Charme der Serie um einiges besser ein. Dass die Mädels und Jungs von Arc System Works ihr Handwerk verstehen, haben sie oftmals unter Beweis gestellt (*BlazBlue*). Ich hatte bisher mit der Story meinen Spaß und kann mir vorstellen, dass Fans ein Must-have erwarten. Dazu hat es auch durchaus das Zeug, denn was ich bisher gespielt habe, gefällt mir sehr gut. Wir werden sehen, inwiefern sich im Test Schwächen des Titels herausstellen und ob *Extreme Butoden* die Qualität dazu hat, auch außerhalb der *DB*-Fangemeinde Freunde zu gewinnen!

INFOS

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Arc System Works
Alternative: Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Termin: 16. Oktober 2015

Screen-Info: Die Bilder in diesem Artikel stammen von den Entwicklern und entsprechen unserem Eindruck beim Spielen der Vorschau-Version.

WERTUNGSTENDENZ



STELLA GLOW

Rollenspiel Ein Fest für RPG-Fans oder lauer Abgesang auf Imageepoch?

Imageepoch ist kein unbekannter japanischer Entwickler. Die Mannschaft aus Tokio hat sogar gemeinsam mit dem Entwickler Arzest an *Yoshi's New Island* gearbeitet. Bekannt wurde Imageepoch jedoch vor allem durch Rollenspiele. Trotz der namhaften Auftragsarbeit und dem Talent, das zweifelsohne im Studio schlummert, ging es dieses Jahr leider pleite. Kein gutes Omen also für das womöglich letzte RPG der Truppe? Nicht unbedingt! *Stella Glow* hat das Zeug, ein Fan-Leckerbissen zu werden. Man sollte aber schon ein Liebhaber des JRPG-Genres sein, wenn man sich auf den Titel einlassen möchte.

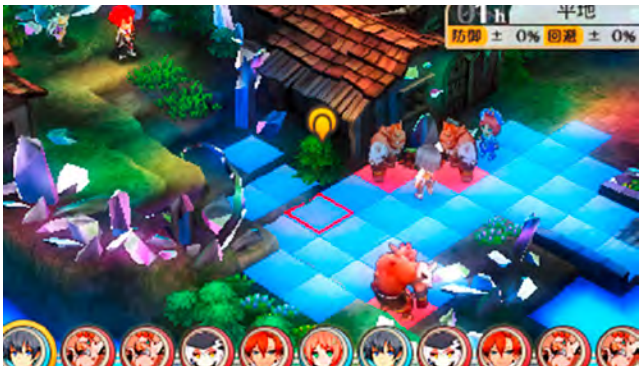
Wer bin ich?

Die junge Risette findet im Wald nahe ihres Dörfchens einen bewusstlosen Jungen. Der Jungspund hat keinerlei Erinnerung an seine Vergangenheit, ja nicht einmal sein Name will ihm einfallen. Das hilfsbereite Mädchen nimmt sich seiner an und gibt ihm kurzerhand den Namen „Alto". Sie nimmt ihn mit in ihr Dorf und die beiden leben die folgenden drei Jahre wie Geschwister im Haus von Risettes Mutter. Doch eines Tages wird die Idylle gestört, denn Alto vernimmt seltsame Geräusche aus dem Wald. Es klingt wie der Gesang einer schönen Frau, doch in der Welt, in der er lebt, ist Musik eine Todsünde! Nur Hexen kommen ungestraft davon, wenn sie singen. Alto macht leider auch gleich mit der schlimmsten von allen Bekanntschaft: Hilda, die Hexe der Zeit, auch bekannt als die Hexe des Desasters, hat das Land mit Terror überzogen und hält ganze Städte auf magische Weise in Kristallen gefangen. Altos und Risettes Dorf ist als Nächstes dran. Voller Verzweiflung befreit Risette eine dunkle Macht aus einem Juwel, das Alto bei sich trug, als sie ihn drei Jahre zuvor fand. Der Edelstein ist womöglich der einzige Hinweis auf Altos Vergangenheit und verleiht Risette magische Kräfte. Doch sie kann ihre Gefühle nicht kontrollieren und wird von ihrer eigenen Aura verschlungen. Alto springt ihr hinterher und findet sich in Risettes Gedanken wieder, wo er mit ihren Ängsten und Sorgen konfrontiert wird. Seine Worte beruhigen seine Freundin wieder und er schafft es, sie als

Alto guckt zu Recht überrascht aus der Wäsche. Mit Hexen hat keiner gerne zu tun und er gerät zu allem Überfluss auch noch gleich an die schlimmste.

Über das Kampfsystem wollen wir erst nach einem ausführlichen Test urteilen. Hier kann der Unterschied zwischen einem Topspiel und Durchschnitt liegen.

JRPG-typisch haben die Charaktere bunte Haare, verhalten sich bisweilen (zumindest für westliche Gewohnheiten) seltsam und sind überaus putzig gestaltet.



Die königliche Brigade ist ziemlich umfangreich und im Kampf gilt es, das Beste aus den Fähigkeiten eurer Truppe herauszuholen.

Während die Geschichten einiger Charaktere mitreißend und spannend präsentiert sind, nerven andere mit klischeebeladenen Szenen und wenig Tiefgang.

Hexe des Wassers wiederzuerwecken. Im folgenden Kampf können Alto und Risette mit Müh und Not den Fängen von Hilde entgehen und werden an den königlichen Hof zitiert. Königin Anastasia weiht das Duo in ihre Pläne ein, Hilde für immer zu vertreiben. Sie möchte vier Elementarhexen dazu bringen, ein magisches Lied zu singen, um den Fluch der verdorbenen Hilde zu brechen. Doch dafür ist Risettes neue Macht notwendig. Alto begleitet sie, nicht wissend, welche enormen Kräfte in ihm stecken. Das folgende Abenteuer wird die Welt der beiden in ihren Grundfesten erschüttern.

Liebe auf den zweiten Blick?

Die Charaktere in *Stella Glow* sind stark ausgearbeitet, aber sehr japanisch geskriptet. Alto wird von Risetta oft untergebuttert. Sie ist offensichtlich in ihn verliebt, versucht es sich aber nicht anmerken zu lassen. Die Nebencharaktere bestehen aus Klaus, dem Anführer der königlichen Brigade, der ebenso talentiert wie geheimnisvoll ist, Rusty, einem seiner Ritter (leidenschaftlicher Schürzenjäger) sowie dessen Kollege Archibald (ein einfach gestrickter Muskelprotz), dem nichts über seinen eigenen Stolz geht. Und dann wäre da noch Popo, die jüngste Hexe im Spiel, die eine raue Kindheit hinter sich hat und mit vielen Anfeindungen zu kämpfen hatte. Apropos zu kämpfen: Das Spiel ist als Taktik-RPG vom Kampfsystem stark an Spiele wie *Final Fantasy Tactics*, oder im Speziellen *Summon Night* angelehnt. Wer das Flash Meter aus *Luminous Arc* kennt, dem wird auch die Funktionsweise der Musikleiste in *Stella Glow* bekannt vorkommen. Diese wird über eingesteckten und ausgeteilten Schaden gefüllt, egal welchen Charakter es trifft, oder wer dem Gegner Schaden zufügt. Darauf zugreifen können aber nur Alto und die Hexen. Letztere können sie einsetzen, um Refrains zu singen, die wie Magie-Attacken funktionieren. Alto kann es nutzen, um die Hexen ein Lied singen lassen, welches die Truppe mit Goodies versorgt. Wie gut das System letztlich über 60 Stunden Spielzeit funktioniert, wird der Test nächstes Jahr zeigen. Wir freuen uns in jedem Fall darauf. **Sebastian Zelada**

Eigentlich verboten, aber im Kampf hilfreich: Musik! Das Singen von Liedern ist in der Welt von *Stella Glow* eine Todsünde!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Vielversprechender Exot, der mit einer interessanten Geschichte aufwarten kann."

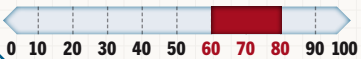
Alto und Risette sind mir schon jetzt sympathisch und im Gegensatz zu *Legend of Legacy* legt *Stella Glow* auch viel mehr Wert auf die Geschichte der Charaktere. Die Party ist mit interessanten Weggefährten gespickt und das Geheimnis von Alto will ich lieber jetzt als nächstes Jahr lüften. Ich hoffe, dass mein erster Eindruck mich nicht täuscht und *Stella Glow* die Riege der JRPGs auf dem Nintendo-Handheld sinnvoll erweitert und sich nicht als Durchschnittsware entpuppt. Ich bin aber guter Dinge und hoffe vor allem auf ein gutes Kampfsystem. Schade, dass es der letzte Titel des Teams sein wird. Potenzial hatte das Studio allemal. Wir werden sehen, ob es ein würdiger Abschied wird.

INFOS

Hersteller: SEGA, Atlus
Entwickler: Imageepoch
Alternative: Fire Emblem: Awakening
Termin: Frühjahr 2016

Screen-Info: Die Bilder in diesem Artikel stammen von den Entwicklern und wurden der japanischen Retail-Version entnommen.

WERTUNGSTENDENZ



Keine Nase, aber dafür ein großes Schwert. Ob man diesen Herrn in der Realität ernst nehmen würde, darf bezweifelt werden.

Da die Geschichte der Charaktere eher unwichtig ist, kann man problemlos wählen, welchen Helden man steuern möchte. Es macht kaum einen Unterschied.

LEGEND OF LEGACY

Rollenspiel Kann der geistige Nachfolger der legendären *SaGa*-Reihe halten, was er verspricht?

Die *SaGa*-Rollenspielreihe von Square Enix hat unter RPG-Kennern zu Recht einen guten Ruf. Der spirituelle Nachfolger *Legend of Legacy* wird Anfang 2016 auch Liebhabern in Deutschland zugänglich gemacht werden, während es in Japan bereits erhältlich ist. Was kann man aber von einem RPG erwarten, welches einerseits auf bekannten Pfaden wandelt, andererseits aber von einem ganz anderen Studio produziert wurde? Statt Square Enix zeichnet nämlich FuRyu für die Umsetzung verantwortlich. Kann man die Qualität halten oder gar nach oben schrauben?

SaGahaft

In jedem Fall scheint man konsequent den Weg der Serie weiterzuverfolgen. Die Geschichte ist weit weniger komplex als bei anderen Genrevertretern, die Atmosphäre dafür aber umso dichter. Wer die japanische Version schon gespielt hat, der weiß: Das Spiel ist hält sich an *SaGa* – im Guten wie im Schlechten. Nur die Namensgebung verschleiert die Herkunft. Die Story lebt, untypisch für ein japanisches Rollenspiel, wenig von den Hintergrundgeschichten ihrer Hauptcharaktere. Das heißt nicht, dass die Recken uninteressant wären. *Legend of Legacy* konzentriert sich einfach sehr viel stärker auf die Mirakel, die dessen Welt dem Spieler präsentiert. Eine geheimnisvolle Insel ist aus den Tiefen der See aufgetaucht, die sie vor Urzeiten verschlang. Die Helden des Spiels müssen nun die Geschichte dahinter ergründen und die Informationen zusammentragen, die sie von den sogenannten Singenden und den Flüsternden Steinen erhalten. Sie erzählen das Schicksal eines Reiches, das seinen Untergang der eigenen Hybris zu verdanken hatte. Dabei legt der Titel großen Wert auf das Erforschen des Terrains. Für Fortschritte bekommt man von der lokalen Obrigkeit saftige Prämien und der Händler der Stadt bietet Informationen zu neuen Plätzen auf der Karte feil, kauft aber auch Karten von Dungeons an, die ihr erkundet habt. Je detaillierter ihr die Höhlen und Verliese der Welt abgeklappert habt, desto mehr Geld zahlt euch der gute Mann. Ein komplett abgegraster Dungeon bedeutet also einen echten Geldregen. Doch natürlich ist das einfacher gesagt als getan.

Defensivkünstler

Schließlich sind Monster zahlreich vorhanden und es gibt sie in allen Ausprägungen. Einige sind so stark, dass sie beim ersten Versuch kaum zu besiegen sind. Es gilt die Mechaniken des Spiels gut zu verinnerlichen. Sie basieren vor allem auf Verteidigungstechniken und werden zu Beginn in einem kurzen, aber knackigen Tutorial erklärt. Schaden von eurer Gruppe abzuwenden ist essenziell, wenn man es in *Legend of Legacy* weit bringen möchte. Es gibt sechs verschiedene Zaubersprüche, die für unterschiedliche Defensivmaßnahmen zuständig sind und einen weiteren, der sie wieder zerstören kann. Hinzu kommen ein dutzend Waffen mit Fähigkeiten, die zum Blocken, Reflektieren oder Kontern von Attacken genutzt werden können. Auch die Schilde haben Fähigkeiten verpasst bekommen, die ebenfalls für die Offensive genutzt werden können. Gegner laufen auf der Oberwelt herum, wodurch es nicht zu Zufallskämpfen kommen kann – meistens jedenfalls.

Eurer Entdeckergeist wird in *Legend of Legacy* allemal gefördert. Für erkundete Gebiete gibt es dicke Belohnungen, die ins Aufleveln gesteckt werden können.

Die Melodien im Spiel sind verträumt bis mitreißend. Im Kampf ist natürlich Letzteres der Fall!

Putzig designte Figuren und Charaktere sind in japanischen RPGs keine Seltenheit. Bei *Legend of Legacy* ist die Gestaltung aber besonders gelungen.

Die Feinde geben sich, vor allem im späteren Spielverlauf, trickreich und verstehen es, Hinterhalte zu nutzen. Sie haben nicht nur individuelle Fortbewegungsmuster, sondern verstecken sich auch in Bäumen, unter Knochenhaufen oder unter Wasser. Doch zum Glück muss man sich nicht nur auf seine Verteidigung verlassen. Mit den Elementen Wasser, Wind und Feuer kann man den Widersachern ordentlich Kontra bieten und muss seine Angriffs-, Verteidigungs-, und Unterstützungsfähigkeiten klug aufrüsten, um eine möglichst schlagkräftige Formation zu bilden. Wir werden im finalen Test genauer auf die Mechaniken eingehen, aber sie scheinen einfach zu erlernen zu sein und bieten gleichzeitig genug Tiefe, um das Spiel interessant zu halten – auch abseits der stimmungsvollen Geschichte. Fans der *SaGa*-Serie können sich derweil freuen, dass die Charaktere wieder von Tomomi Kobayashi erschaffen wurden und den Flair der Reihe beibehalten. Masashi Hamauzu zeichnet für den Soundtrack verantwortlich und versteht es, piano- und streicherlastige Arrangements in atmosphärischen Stücken zu verpacken, die wunderbar zur fantasiereichen Welt passen. Wir sind gespannt auf die europäische Version und freuen uns auf mindestens 35 Stunden RPG-Freude im *SaGa*-Gewand, die das Zeug hat, in der Oberliga der Rollenspiele auf dem 3DS mitzumischen. **Sebastian Zelada**

Was es mit diesem freundlichen Empfang auf sich hat, erfahren wir in der finalen europäischen Version im nächsten Jahr.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Für Fans der *SaGa*-Serie geht ein kleiner Traum in Erfüllung“

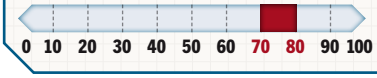
Und er ist so klein, dass er sogar in die Hosentasche passt. *Legend of Legacy* bringt alles mit, was man sich als langjähriger Anhänger der beliebten Rollenspielreihe von einem RPG wünscht und auch Neulinge mit JRPG-Affinität sollten sich das Spiel vormerken. Hier wartet ein charmantes Stückchen Software auf uns, das unterhalb des Radars der Mainstream-Gamer fliegt, aber deshalb nicht minder spielenswert ist. Ich bin gespannt, wie es sich im finalen Test macht. Apropos machen: Mich macht es in jedem Fall schon jetzt ziemlich an, denn für mich sind bei einem Rollenspiel Design, Musik und Story immens wichtig. Letztere ist hier zwar offensichtlich nicht tiefgründig, aber dennoch interessant. Und dann wäre da noch das ausgeklügelte Kampfsystem. Freuen wir uns also auf 2016!

INFOS

Hersteller: NIS America
Entwickler: FuRyu
Alternative: Bravely Default
Termin: 1. Quartal 2016

Screen-Info: Die Bilder in diesem Artikel stammen von den Entwicklern und wurden aus der japanischen Retail-Version entnommen.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

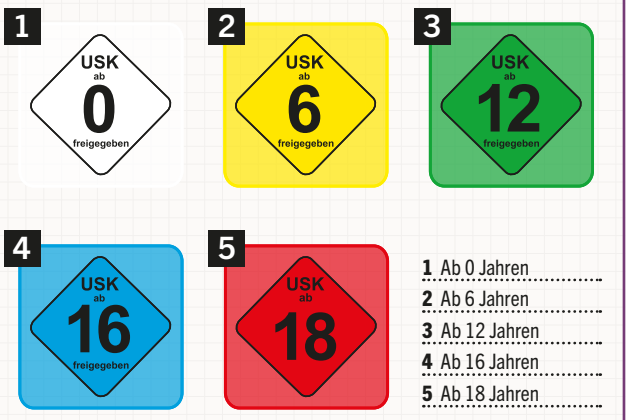
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

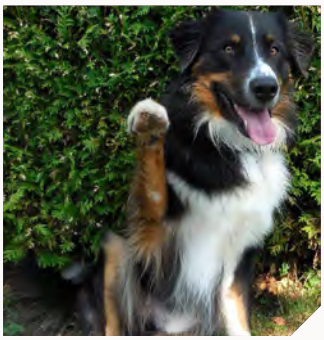
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

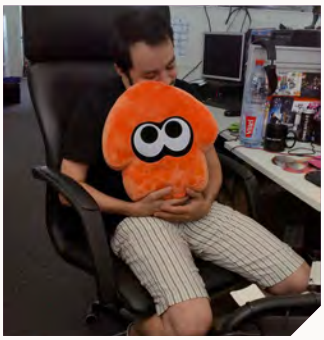


Spielt gerade: Super Mario Maker (Wii U), Puzzle & Dragons Z (3DS), Splatoon (Wii U)
Schaut gerade: Was das Watchever-Abo eben so an Filmen hergibt
Hört gerade: Die Klimaanlage leise surren
Und sonst: Da diesen Monat nicht viel bei mir angefallen ist, gibt's diesmal ein Bild von unserem Hund Pepper. Wie die meisten seiner Artgenossen ist er ein Weltmeister im Fressen, Faulenzen und Spielen. Und gegen Leckerli macht er auch ein paar Tricks – wie auf dem Foto, wo er gerade winkt.

BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Primal Rage (SNES), Portal (PC), Super Mario Maker (Wii U), The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (PC)
Schaut gerade: Videos zu Primal Rage 2
Hört gerade: Den SNES-Soundtrack zu *Pirates of the Dark Water*!
Und sonst: Retro-Specials wie das zu Primal Rage weiter hinten im Heft zeigen mir immer wieder, was für eine tolle Fanart-Community zu Videospielen existiert. Das famose Artwork nebenan stammt zum Beispiel von Marina Caset. Schaut mal: www.drakainaqueen.deviantart.com

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)



Spielt gerade: Splatoon (Wii U), Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (PS4)
Isst gerade: Pizza mit Basti
Hört gerade: Slayer – Repentless, The Sword – High Country, Ghost – Meliora
Und sonst: Freue mich schon sehr auf die beiden Community-Aktionen, welche wir in den kommenden Wochen starten wollen. Mit den Lesern Splatoon zocken und ihnen mal zeigen, wo der Ziegenbock den Honig hat, wird sicher sehr spaßig. Mehr dazu findet ihr weiter hinten im Community-Bereich dieser Ausgabe.

LUKAS SCHMID (27, Volontär)

Spielt gerade: Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U), Fallout Shelter (Android)
Schaut gerade: Grimm: Season 3, Gone Girl
Liest gerade: Peter Høeg – Fräulein Smillas Gespür für Schnee, Gerhard Seyfried – Herero, Uwe Timm – Morenga
Und sonst: Nachdem es mich beim letzten Mal ganz ohne Hilfe vom Rad geschmissen hat, hatte ich diesmal Unterstützung von einem ausparkenden Auto. Das gab einen lädierten Arm und eine hübsche Platzwunde. Darum, hier für alle Zeit verewigt: Ab jetzt trage ich einen Helm, versprochen, Mama!

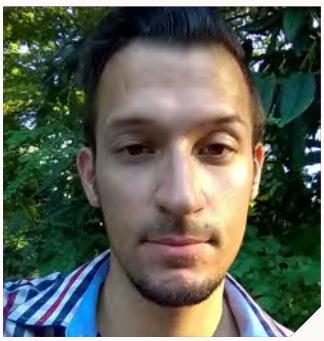
STEFANIE ZEHETBAUER (36, Layouterin)

Spielt gerade: Nix
Schaut gerade: Community
Hört gerade: Sun Kil Moon
Und sonst: Es ist erstaunlich, wie sicher der fünfjährige Sohn meines Freundes jedes nur erdenkliche Pokémon beschreiben kann – samt Weiterentwicklung und allem, was noch dazugehört! Da hoffe ich natürlich, dass der Kleine nicht wegen seiner Mutter so klug ist oder sich nur mit Daddeln beschäftigt? Das Schöne daran ist: Ein zukünftiger N-ZONE-Leser ist uns damit wohl schon mal sicher.

LARS KROMAT (42, Layouter)

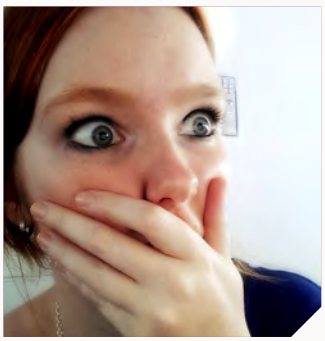
Liest gerade: The Martian von Andy Weir
Schaut gerade: Narcos S01
Hört gerade: Alabama Shake – Sound & Color
Und sonst: So, nun ist der Sommer endlich vorbei. Freuen wir uns nun auf das Massensterben der Mücken und genießen wir die behagliche Wärme unserer Heizkörper. Mal schauen, was uns El Niño demnächst noch so an Wetterkapriolen bieten wird. Und jetzt an dieser Stelle, weil es mir wichtig ist: Refugees welcome!

SEBASTIAN ZELADA (29, Freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Yoshi's Woolly World (Wii U), Super Mario Maker (Wii U)
Schaut gerade: The Imitation Game
Hört gerade: Gibli Jazz
Und sonst: Hah! Da bin ich wieder! Zurück aus China und voller Tatendrang! Super, dass die nächsten Nintendo-Kracher schon vor der Tür stehen und ich mich auf einen turbulenten Jahresausklang freuen kann. Und noch viel schöner, meine lieben Kollegen wieder regelmäßig zu sehen. Das gemeinsame Pizza-Essen ist jedes Mal ein Genuss, auf den ich mich sehr freue. :)

LAUREEN EGGMANN (22, Praktikantin)



Spielt gerade: Fantasy Life (3DS), Yoshi's Woolly World (Wii U), Fire (PC)
Schaut gerade: Dr. House Season 4
Liest gerade: Insurgent
Und sonst: Horrospiele und -filme sind ja eigentlich überhaupt nicht meins. Trotzdem schaue ich zurzeit das Let's Play von Until Dawn, auch gerne in der Pause auf der Arbeit. Bestimmt belustigend für die anderen, wenn ein Angsthase wie ich in einem Raum voller Menschen des Öfteren deutlich zusammenzuckt. Aber die Neugier siegt leider immer wieder. :D

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Super Mario Maker	Super Mario Maker	Devil's Third	Super Mario Maker
FLOP-TITEL	Devil's Third	Devil's Third	Super Mario Maker	Devil's Third

Super Mario Maker (Wii U)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 30

Nur zu gerne hätte ich *Super Mario Maker* die volle Punktzahl gegeben – das wird durch die (noch) zu geringe Asset-Vielfalt und einige unnötige Beschränkungen aber verhindert. Einen Heidenspaß macht's aber trotzdem! **9**

Wie Lukas hätte ich auch nur zu gerne hier eine 10 vergeben, doch dazu ist einfach noch zu viel Luft nach oben bei *Super Mario Maker*. Wochenlangen Spaß werde ich mit dem Baukasten dennoch haben! **9**

Ich gehe sogar noch einen Schritt weiter als meine Kollegen und fordere, dass ich auch die Spielmechanik der einzelnen Elemente selbst verändern kann! Aber auch so ist das Spiel echt ein prima *Mario*-Baukasten. **8**

Yep. Mit dem Ding werde ich nahezu endlos viel Spaß haben. So wie damals bei *The Incredible Machine*. Oder etwas später bei *Mario Paint*. Bei Nintendos Zocker-Community mache ich mir zudem keine Sorgen um Nachschub. **9**

Disney Infinity 3.0 (Wii U)
∅ Wertung: 6,75 // Test S. 40

Das erste *Disney Infinity* fand ich gar nicht mal so übel, die *2.0*-Edition sprach mich hingegen aufgrund zahlreicher Defizite kaum an. Im dritten Anlauf haben die Entwickler aus ihren Fehlern gelernt und liefern ein rundes Paket ab. **7**

Seit ich mit *Skylanders* angefangen habe, schiele ich interessiert zu *Infinity* rüber. Während mich der letzte Teil noch recht kalt ließ, macht *3.0* aber einen wesentlich besseren Eindruck – auch wegen der *Star Wars*-Thematik. **7**

Skylanders hier, *Infinity* da – besonders angesprochen werde ich von beiden Serien nach wie vor nicht. Da ändern auch die *Star Wars*-Figuren nichts, bei denen mich der neue Stil aus *Clone Wars* ohnehin extrem abschreckt. **6**

Ich fürchte, in meinem Leben ist nur Platz für eine Toys-to-Life-Serie – und den haben nun mal die Skylanders gepachtet. Gut, für ein Mewtu-, Glurak- oder Quajutsu-Amiibo mache ich gerne mal eine Ausnahme. **7**

Devil's Third (Wii U)
∅ Wertung: 2,5 // Test S. 38

Ich habe lange hin- und herüberlegt, ob ich *Devil's Third* mit null oder einem Punkt ehren soll – eine Premiere ist's so oder so. Und es ist auch egal, denn über dieses katastrophale Machwerk sollte man eh nicht zu lange nachdenken. **1**

Also einen gewissen Trash-Faktor finde ich ab und zu ja ganz launig – insbesondere bei Filmen. Wenn es allerdings so hart an der Substanz fehlt wie bei *Devil's Third*, dann hört's auch bei mir auf. **3**

Itagaki hat vor zehn Jahre mit *Ninja Gaiden* eines der besten Action-Spiele der Dekade erschaffen. Da tut es mir in der Seele weh, mitanzusehen, was er bei *Devil's Third* für einen Trümmerhaufen hinterlassen hat. **3**

Ich hab hier in der Redaktion einen Ordner namens „Best of *Devil's Third*" rumgeschickt, inklusive Videos der haarsträubensten KI-Aussetzer und Gameplay-Pannen. Es war die einzige gute Laune, die das Spiel erzeugt hat. **3**

Little Battlers eXperience (3DS)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 42

Keine Frage, mit *Little Battlers eXperience* hat Level-5 mal wieder ein grundanständiges Rollenspiel fabriziert. Allerdings sind mir die einzelnen Teile des Abenteuers zu generisch, als dass es mich langfristig begeistern könnte. **6**

Level-5-Rollenspiel trifft auf Mecha-Action? Da bin ich doch gerne dabei! *Little Battlers eXperience* mag zwar kein Meisterwerk sein, doch die Grundidee finde ich sehr ansprechend. Wenn ich nur mehr Zeit hätte … **7**

Juhu, Roboter zum Selberbauen und anschließend in die Schlacht schicken – da kommt der Gunpla-Bastler in mir durch. Leider machen mich bei *LBE* weder das optische noch das spielerische Design wirklich an. **6**

Beyblade mit Robotern, die sich weniger schnell um sich selbst drehen. Grundsolide, aber generisch; toll präsentiert, aber inhaltlich flach; großartiges Roboter-Modifikations-System, aber eintönige Gefechte. Kurzum: okay. **7**

Senran Kagura 2: Deep Crimson (3DS)
∅ Wertung: 4,75 // Test S. 44

Ich bin ein neutraler Beobachter der japanischen Kultur und Spieler entsprechender Titel. *Senran Kagura* übermittelt trotz anständigen Gameplays durch seinen plumpen Sexismus aber einfach alles, was ich daran bedenklich finde. **3**

Dass japanische Entwickler auf abstruse Spielmechaniken kommen, ist ja nichts Neues mehr. Hin und wieder schlagen sie dabei jedoch über die Stränge. *Senran 2* kratzt für mich persönlich schon hart an der Grenze. **6**

Der Vorgänger von *Senran Kagura 2* war ein schicker Brawler im 2D-Design, *Shinovi Versus* übertrug das Konzept gekonnt in die Third-Person-Perspektive. *Deep Crimson* liegt leider irgendwo dazwischen. **6**

Eh. Das Teil interessiert mich thematisch und stilistisch schon mal nicht die Bohne, gleichzeitig biedert es sich mit seiner unfassbar notgeilen Art auch noch furchtbar an. Nein danke, das hier ist nicht mein Fall. **4**

Beatbuddy (Wii U)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 61

Eine wunderschöne, handgezeichnete Grafik, ein ohrwurmverdächtiger Soundtrack und eine gelungene Mischung aus Geschicklichkeits- Hüpf- und Knobelspiel – da kann ich über so manche Designschwäche hinwegsehen. **8**

Wenn die grandiose Musikuntermalung nicht wäre, hätte ich *Beatbuddy* als austauschbar abgetan. Doch der Soundtrack ist eben so gut, dass er dieses Indie-Spiel zu etwas Besonderem macht. **7**

Was ich an *Beatbuddy* gutheiße, ist die Tatsache, dass es sich mal nicht dem üblichen Indie-Pixel-Look anbiedert. Davon gab es in den letzten Jahren selbst für meine Verhältnisse deutlich zu viel. Ansonten: ja, nett. **6**

"Ja, nett" trifft es eigentlich auch für mich ziemlich gut. Das Teil hat einen soliden Aufhänger dank seiner UMPH-UMPH-UMPH-Mucke, bleibt ansonsten aber ein eher simpel aufgezogenes Geschicklichkeitsspiel. **7**

Neue Prämien im Shop!

Seltene Smash Bros. amiibo

Jahresabo-Prämien – nur solange Vorrat reicht!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt.

Auch für New Nintendo 3DS und New Nintendo 3DS XL!

Kompatibel mit Super Mario Maker, Super Smash Bros. Wii U, Mario Kart 8, Yoshi's Woolly World, Hyrule Warriors sowie weiteren kommenden Spielen für Wii U und Nintendo 3DS.

NEU! Jubiläums-Mario

Jahresabo-Prämie – nur solange Vorrat reicht!

Pixel-Mario zum 30. Jubiläum:
- Retro-Pixel-Look in 8-Bit
- Klassische Farben
- Streng limitiert!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 03. September 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2015		
S. 30 Super Mario Maker	Nintendo	11. September 2015
Skylanders Superchargers	Activision	25. September 2015
Lego Dimensions	Warner Bros.	29. September 2015
Oktober 2015		
S. 09 Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
Guitar Hero Live	Activision	23. Oktober 2015
Just Dance 2016	Ubisoft	23. Oktober 2015
2015/2016		
Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
UPDATE Mario Tennis: Ultra Smash	Nintendo	20. November 2015
UPDATE Star Fox Zero	Nintendo	20. November 2015
S. 11 Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
UPDATE Xenoblade Chronicles X	Nintendo	04. Dezember 2015
Teslagrad	SODESCO	Sommer 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Animal Crossing: Amiibo Festival	Nintendo	4. Quartal 2015
Harvest Moon: Seeds of Memories	Natsume	Winter 2015
Project Giant Robot	Nintendo	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Mighty No. 9	Comcept	1. Quartal 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
S. 07 NEU Pokémon Tekken	Nintendo	Frühjahr 2016
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Genei Ibun Roku #FE	Nintendo	2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Weitere Ankündigungen		
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Wii U eShop		
S. 63 UPDATE Gunman Clive HD	Hörberg Productions	03. September 2015
UPDATE Runbow	13AM Games	03. September 2015
NEU Zombie Defense	Teyon	03. September 2015
UPDATE Project Zero: Maiden of the Black Water	Nintendo	30. Oktober 2015
Rive	Two Tribes	November 2015
S. 14 UPDATE FAST Racing Neo	Shin'en	Dezember 2015
Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	Dezember 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Sommer 2015
Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
Extreme Exorcism	Ripstone	3. Quartal 2015
Hex Heroes	Prismatic Games	3. Quartal 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Quartal 2015
Slain!	Digerati Distribution	3. Quartal 2015
Typoman	Headup/Brainseed	3. Quartal 2015
Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	Herbst 2015
forma.8	MixedBag	Herbst 2015
Steamworld Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
Soul Axiom	Wales Interactive	4. Quartal 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Action Henk	Curve Digital	2015
Adventures of Pip	TicToc Games	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
NEU Chasing Dead	2020 Venture	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
UPDATE Freedom Planet	GalaxyTrail	2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2015
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Life of Pixel	Super Icon	2015
Limbo	Playdead	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
S. 11 NEU Minecraft: Story Mode	Telltale Games	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Never Alone	E-Line Media	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Poncho	Rising Star Games	2015
Race the Sun	Disparity Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shadow Puppeteer	Sarenta Studio/Snow Cannon	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
NEU Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Year Walk	Simogo	2015
Zombie Vikings	Zoink Games	2015
Poi	Polykid	2016
NEU Shiness: The Lightning Kingdom	Ynnis Interactive	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
NEU A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
NEU Kerbal Space Program	Squad	Nicht bekannt
S. 06 UPDATE Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Sin & Punishment	Nintendo	03. September 2015
NEU Star Tropics	Nintendo	03. September 2015
NEU Zoda's Revenge: Star Tropics 2	Nintendo	03. September 2015
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Hogan's Alley	Nintendo	Nicht bekannt
Mario Kart 64	Nintendo	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Pac-Man 2: The New Adventures	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Bill	Konami	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
September 2015		
S. 42 Little Battlers eXperience	Nintendo	04. September 2015
Etrian Mystery Dungeon	NIS America	11. September 2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	11. September 2015
UPDATE Skylanders Superchargers Racing	Activision	25. September 2015
Oktober 2015		
S. 16 Animal Crossing: Happy Home Designer	Nintendo	02. Oktober 2015
S. 18 Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	16. Oktober 2015
S. 09 Shovel Knight (Retail)	Yacht Club Games	16. Oktober 2015
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	Nintendo	23. Oktober 2015
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	NIS America	30. Oktober 2015
2015/2016		
Die Peanuts: Der Film – Snoopys große Abenteuer	Activision	06. November 2015
S. 11 Rodea: The Sky Soldier	NIS America	13. November 2015
NEU New Style Boutique 2: Mode von morgen	Nintendo	20. November 2015
Chibi-Robo!: Zip Lash	Nintendo	November 2015
Adventure Time: Finn and Jake Investigations	Little Orbit	Herbst 2015
Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Vicious Cycle	Herbst 2015
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	4. Quartal 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
Final Fantasy Explorers	Square Enix	29. Januar 2016
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	NIS America	12. Februar 2016
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Nintendo	Frühjahr 2016
Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	Frühjahr 2016
Project X Zone 2	Bandai Namco	Frühjahr 2016
S. 20 Stella Glow	NIS America	Frühjahr 2016
Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	1. Quartal 2016
Mighty No. 9	Comcept	1. Quartal 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
S. 22 The Legend of Legacy	NIS America	1. Quartal 2016
Bravely Second: End Layer	Nintendo	2016
S. 38 Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Weitere Ankündigungen		
S. 07 NEU Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest VII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest VIII	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS eShop		
Dementium: Remastered	Renegade Kid	Sommer 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Sommer 2015
Antipole DX	Saturnine Games	3. Quartal 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Quartal 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	Herbst 2015
Mega Man: Legacy Collection	Capcom	Winter 2016
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
Gunslug 2	Engine Software/Orangepixel	2015
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Shutshimi	Choice Provisions	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Binding of Isaac: Rebirth	Nicalis	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
Family Fishing	Aksys Games	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Radiohammer	Aksys Games	Nicht bekannt
Slice It!	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
3D Sonic the Hedgehog 2	Sega	September 2015
Dig Dug 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Double Dragon 3: The Sacred Stones	Arc System Works	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Tecmo Bowl	Tecmo Koei	Nicht bekannt
The Adventures of Bayou Billy	Konami	Nicht bekannt

POKÉMON TEKKEN (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Frühjahr 2016

Bildmaterial entstammt der Arcade-Version und weicht eventuell von der Endfassung des Spiels ab.

DRAGON BALL Z: EXTREME BUTODEN (3DS)

Hersteller: Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 16. Oktober 2015

SUPER MARIO MAKER

N-ZONE Wii U HIT

AMIIBO

Auch wenn in diesem Level mit der Optik von *Super Mario Bros. 3.* gerade extrem viel abgeht: Alles läuft automatisch ab und ihr müsst euch kein Stück bewegen.

Jump & Run/Level-Editor Nintendos Altmeister Miyamoto reicht das Mario-Zepter weiter – und zwar an niemand geringeren als euch! Mit *Super Mario Maker* tretet ihr in seine Fußstapfen.

Wir schreiben den 25. Dezember 1992. Es ist Morgen. Der erste von insgesamt drei Weihnachtsfeiertagen ist in der beschaulichen Kleinstadt Grevenbroich ruhig über die Bühne gegangen. Der Autor dieser Zeilen hat es sich, eingehüllt in seine kuschelige Bettdecke mit Mario-Motiven, vor dem Fernseher gemütlich gemacht und mampft dabei zufrieden ein Weißbrot mit Nutella. Während er den Schokoaufstrich schon seit Jahren kennt, ist dieses seltsame, graue Stück Plastik mit den beiden lila Knöpfen völlig neu für ihn. „Maus“ nennt man diesen neuartigen Controller wohl. Steht zumindest in der Anleitung. Diese Maus lag nicht allein unter dem Weihnachtsbaum. In dem Gesamtpaket enthalten war auch noch ein dazu passendes Mauspad als Unterlage sowie das eigentliche Spiel, mit dem die Maus kompatibel ist: *Mario Paint*. Kein Jump & Run, wie man zunächst vermuten würde, sondern ein Zeichenprogramm, mit dem neben aufwendigen Kunstwerken sogar Musikstücke und sogar kleine Filme gedreht werden können. Das macht riesig Fun und führt wahrscheinlich so manchen jungen Spieler zum ersten Mal an das Prinzip der Maussteuerung heran, die heutzutage in vielen Berufen zum Alltag gehören. Doch einige Zocker wollen mehr. In ihnen keimt der Wunsch auf, mit *Mario Paint* auch eigene *Mario*-Levels zu bauen. Ein Wunsch, den Nintendo mit *Mario Paint* nicht erfüllen kann. Erst jetzt, 23 Jahre später, greift Nintendo mit *Super Mario Maker* ein weiteres Mal das Editor-Spielprinzip auf. Die Idee hinter dem Titel ist dabei so einfach, dass man sie leicht in einem Satz zusammenfassen kann: *Super Mario Maker* ist ein Level-Editor, mit dem ihr selbst eigene Stages entwerfen und online mit anderen Spielern teilen könnt.

Was ist drin?

Mindestens genauso schnell, wie das Prinzip erklärt ist, tun sich aber auch neue Fragen auf. Die wichtigste darunter dürfte sein, was für eine Art Mario-Spiel man denn nun nachbauen darf. Immerhin ist der Klempner mit der blauen Latzhose schon in Dutzenden von Jump & Runs unterwegs gewesen, die sich teilweise doch sehr voneinander unterscheiden. Insgesamt vier Paletten aus ebenso vielen Spielen hat Nintendo in *Super Mario Maker* gepackt: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und *New Super Mario Bros.* Zur Auswahl stehen also nur Titel, die auf einer Spielmechanik im 2D-Gewand basieren. Die Mischung ist dabei gut gewählt: Ältere Nostalgiker haben ihren Spaß an den drei ersten Mario-

Ihr müsst stets genau abwägen, wo ihr welche Items platziert. Gerade mit der Cape-Feder aus *Super Mario World* kann der Spieler sonst enorm abkürzen.

Viele der Gegenstände verändern ihre Eigenschaften, wenn ihr sie mit dem Stylus schüttelt oder mit anderen Objekten in der Spielwelt kombiniert.

Titeln, jüngere Spieler werden dank der Palette von *New Super Mario Bros.* nicht außen vor gelassen. Die zwei wichtigsten Modi von *Super Mario Maker* – Bauen und Spielen – sind direkt vom Startmenü aus zu erreichen. Entscheidet ihr euch für die erste Variante, seid ihr binnen eines Augenblicks schon im Editor. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal in die Wii U geschoben habt, sind euren kreativen Möglichkeiten jedoch noch Grenzen gesetzt. Bis auf das erste *Super Mario Bros.* und ein paar dazugehörige Items, Gegner sowie Landschaftsmerkmale gibt es nicht viel, womit ihr euch beschäftigen könnt. Erst im Laufe der Tage stehen neue Inhalte bereit. Das wirkt im ersten Moment wie eine Designsünde und dämpft in der Tat ein wenig den Spielspaß. Sobald man aber damit begonnen hat, mit dem spärlichen Inhalt etwas zu bauen, wird einem bewusst, warum diese Entscheidung gefällt wurde. Nintendo möchte es vor allem vermeiden, den Spieler mit einer unüberschaubaren Fülle an Optionen zu überfordern.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Mit *Super Mario Maker* als Starttitel hätte die Wii U abheben können!“

Super Mario Maker ist das perfekte Spiel, um die Stärken des Wii-U-Gamepads zu demonstrieren. Mit dem wunderbar intuitiven Editor kann wirklich jeder in recht kurzer Zeit grandiose Mario-Levels basteln und kinderleicht mit anderen Spielern teilen. Ich bin schon extrem gespannt darauf, was für verrückte, witzige und clevere Kreationen die Spieler auf die Beine stellen, sobald *Super Mario Maker* auf dem Markt ist und das volle Potenzial des Editors ausgeschöpft wird. Ich befürchte nur, dass aufgrund der unzureichenden Such- und Filterfunktion einige Perlen im Wust der Levels leider untergehen werden.

Hilfreich: In den hübsch aufgemachten Optionen erhaltet ihr viele nützliche Tipps und auch Anregungen, wie ihr das nächste Level-Projekt angehen solltet.

Die Hand ist im Grunde ein optisches Gimmick, da sie nur auf dem Fernsehbildschirm zu sehen ist. Im Bau-Modus schaut ihr ausschließlich nur auf das Touchpad.

Was muss ich beachten?

Der Grund dafür liegt in den kontextsensitiven Optionen, die jedes zur Verfügung stehende Objekt mit sich bringt – und wie diese miteinander kombiniert werden können. Ein simples Beispiel dafür findet sich etwa in der Verknüpfung aus Piranha-Pflanze und grüner Röhre. Platziert dafür einfach die Röhre an einem beliebigen Punkt im Level, wählt anschließend die beißfreudige Blume aus und zieht sie auf's Rohr – schwups, so einfach geht das. Hier wird es aber erst richtig interessant. Habt ihr etwa die besagte Pflanze selektiert und schüttelt sie per Stylus ordentlich durch, verändert sich ihre Gestalt. Ab jetzt kann sie Mario ins Visier nehmen und ihn mit Feuerbällen bespucken. Doch es geht noch weiter: Warum nicht diese Piranha-Pflanze noch auf einen roten Koopa setzen, welchem man vorher noch Flügel verpasst hat? Mit nur wenigen Handgriffen habt ihr so eine Gegnerart geschaffen, die es so noch in keinem *Mario* zu sehen gab. Experimente dieser Art sind mit so gut wie allen Gegenständen in *Super Mario Maker* möglich, grenzenlos ist das Vergnügen aber nicht. Den genauen Schusswinkel der vorhin erwähnten Piranha-Pflanze etwa könnt ihr nicht verändern.

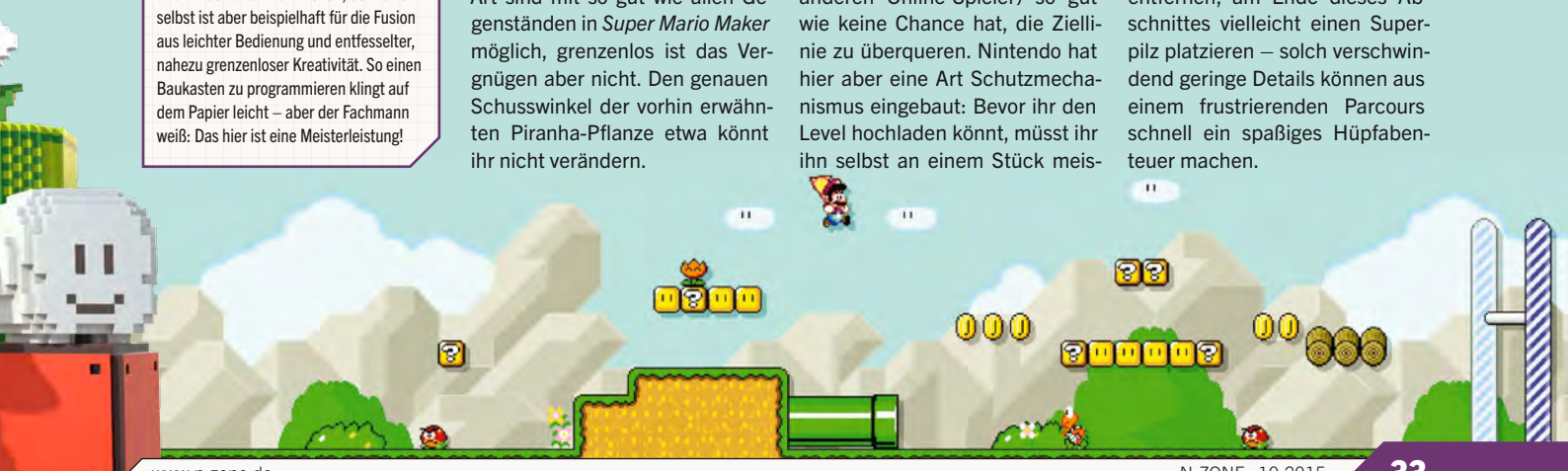
MEINUNG
Benjamin Kegel

„Zweifellos der beste Level-Editor, den ich je gesehen habe!"

Als jemand, der nicht nur etliche Level-Editoren von *Stunts* über *The Incredible Machine* bis hin zu *Minecraft* miterlebt hat, sondern auch noch Spielgestaltung aus Baukästen-Programmen wie *Game Maker* kennt, muss ich einfach sagen: Hut ab, Nintendo! Zwar fehlen mir ebenso wie Viktor hauptsächlich einige Sortier- und Infrastruktur-Funktionen, der Editor selbst ist aber beispielhaft für die Fusion aus leichter Bedienung und entfesselter, nahezu grenzenloser Kreativität. So einen Baukasten zu programmieren klingt auf dem Papier leicht – aber der Fachmann weiß: Das hier ist eine Meisterleistung!

Gegen den Rest der Welt: In verschiedenen Schwierigkeitsgraden dürft ihr euch an zufällig ausgewählten Stages ausprobieren und habt dafür genau 100 Versuche.

Mit diesem Wissen tritt üblicherweise der Zeitpunkt ein, in dem man als Spieler schnell leichtsinnig wird. Es ist ein verführerischer Gedanke, die Stage mit dermaßen vielen Hindernissen vollzupacken, dass Mario (und die anderen Online-Spieler) so gut wie keine Chance hat, die Ziellinie zu überqueren. Nintendo hat hier aber eine Art Schutzmechanismus eingebaut: Bevor ihr den Level hochladen könnt, müsst ihr ihn selbst an einem Stück meistern. Diese Generalprobe macht Sinn, denn erst, wenn ihr euer Werk unter Realbedingungen austestet, stechen euch hier und da kleine Fehler ins Auge. Hier die Weite des Abgrundes verringern, dort den Hammer-Bruder entfernen, am Ende dieses Abschnittes vielleicht einen Superpilz platzieren – solch verschwindend geringe Details können aus einem frustrierenden Parcours schnell ein spaßiges Hüpfabenteuer machen.



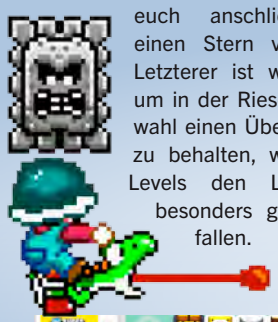
DAS INOFFIZIELLE VORBILD

Schon lange vor *Super Mario Maker* machte der Klempner im Emulatoren-Lager von sich reden – und sorgte dort nicht gerade für erfreute Gesichter, sowohl bei Nintendo selbst als auch bei den Spielern, die sich auf die dort entwickelte Version einließen. Für beides sind allerdings unterschiedliche Gründe verantwortlich.

Auch wenn es Nintendo vielleicht stinken mag, doch die Grundidee hinter *Super Mario Maker* hat einen illegalen Ursprung. Schon lange bevor Big N den Einfall hatte, einen Editor mit Mario-Wurzeln auf den Markt zu bringen, stellte der Japaner T. Takemoto im Jahr 2007 ein Spiel namens *Kaizo Mario World* ins Netz, das sich aus gehackten ROMs des Hauptspiels *Super Mario World* zusammensetzte. Kaizo bedeutet in diesem Falle „neu aufgebaut" oder auch „gehackt" und fasst den Inhalt des kostenlos zur Verfügung gestellten Titels sehr gut zusammen. In seinen Grundfesten funktioniert *Kaizo Mario World* wie das SNES-Pendant, pfeift allerdings auf dessen Design-Tugenden. Ihr werdet also weder behutsam an die einzelnen Features herangeführt, noch steigt der Schwierigkeitsgrad langsam an. *Kaizo Mario World* setzt alles daran, um den Spieler von Beginn an mit unfairen Situationen und auf den Sekundenbruchteil genau getimten Aktionen zur Weißglut zu treiben. Unsichtbare Fragezeichenblöcke, die genau in Marios Sprungwinkel über dem nächsten Abgrund liegen, gehören noch zu den harmlosesten Fallen. Genau wie im Falle von *Super Mario Maker* wurde der dazugehörige Editor aber auch schnell für kreative Zwecke verwendet. Schon relativ bald hatten einige japanische Spieler die Idee, Musikstücke im Hintergrund laufen zu lassen und diese mit typischen *Mario*-Geräuschen zu untermalen. Die Levels laufen dabei weitgehend automatisch ab, ohne dass der Spieler hierzu das Gamepad in die Hand nehmen müsste. Einen Eindruck darüber, wie das in Aktion aussieht, erhaltet ihr, wenn ihr auf Youtube einfach mal „Kaizo Mario Nico Nico Douga" eingebt. Da in der gehackten Version auch festgelegt werden kann, auf welchem Bodenbelag Mario anfängt, zu springen oder ohne Anlauf an Tempo gewinnt, sind nicht alle Elemente von *Kaizo Mario World* auf *Super Mario Maker* übertragbar. Während unseres Testlaufes haben wir jedoch auch einen Level mit der nachgebauten Melodie von Rick Astleys *Never Gonna Give You Up* gespielt. Mit genügend Fleiß und Kreativität ist also doch so einiges machbar.

Was bringt mir das alles?

Was die Online-Community von euren selbst fabrizierten *Mario*-Welten hält, kann sie euch auf unterschiedliche Art und Weise direkt mitteilen. Zum einen erhaltet ihr als Urheber des Levels einen genauen Einblick, wer sich an der Stage versucht hat, ob er dabei Erfolg hatte und euch anschließend einen Stern vergab. Letzterer ist wichtig, um in der Riesenauswahl einen Überblick zu behalten, welche Levels den Leuten besonders gut gefallen. Erweisen sich bestimmte Kreationen als zu unbeliebt, werden sie nach einiger Zeit vom Server gelöscht. Genauer ins Detail gehen kann man dank der Miiverse-Anbindung samt dazugehöriger Kommentar-Funktion. Solltet ihr auf einen Spieler treffen, der in euren Augen fabelhafte Stages konstruiert, könnt ihr diesen sogar abonnieren und werdet fortan darüber informiert, wenn er etwas Neues hochgeladen hat. Lediglich die normale Suchfunktion ist sehr unkomfortabel ausgefallen. Baumeister sind nur in einer Sternen-Rangliste sowie euren eigenen Favoriten aufgelistet, die Stages selbst sind nur mit einer 16-stelligen ID auffindbar – nach dem Titel selbst könnt ihr nicht suchen. Ebenfalls sehr schade: Online steht das Feature mit eigenen Sounds nicht zur Verfügung. Über das eingebaute Mikrofon des Gamepad könnt ihr einen rund drei Sekunden lang Clip aufnehmen und irgendwo im Level platzieren. Sobald Mario diesen (unsichtbaren) Punkt berührt, wird das Soundfile abgespielt. Offline ein lustiges Feature für Freude, online hört man jedoch nur Vogelgezwitscher – ganz offenbar im Sinne des Jugendschutzes, ein Ärgernis bleibt es aber dennoch. Immerhin stehen auch von Nintendo selbst erstellte Sounds wie Türklingeln, Applaus oder ein dumpfes Schlaggeräusch zur Verfügung. Sogar der Quietschmond aus *Mario Paint* hat es ins Spiel geschafft. Optionale, visuelle Effekte der Marke Discobeleuchtung oder Konfetti gibt es als Dreingabe noch obendrauf. Kleine Details wie diese werten *Super Mario Maker* ungemein auf und vermögen es, lieb gewonnene Nostalgie clever mit neuen Spielelementen zu kombinieren. Apropos neu: Auf Mario als alleinige Spielfigur seid ihr nicht beschränkt, denn *Super Mario Maker* ist vollständig Amiibo-



Das Konzept dieser Stage baut darauf, dass Bowser mit seinem Feueratem Wände zerstören und ihr diese per Wandsprung erklimmen könnt. Möglich ist das nur …

… mithilfe des Spieldesigns von *New Super Mario Bros.* Wechselt ihr rüber zur Palette des ersten *Super Mario Bros.*, funktioniert die Idee nicht mehr.

Super Mario Maker unterstützt auch die Amiibo. Hier erkunden wir als Samus einen *Metroid* nachempfundenen Level.

kompatibel. Im Baumodus einfach kurz den entsprechenden Amiibo an das Gamepad halten, schon stehen euch die Skins von anderen Nintendo-Helden wie Peach, Samus oder Pikachu zur Verfügung und können in einen Fragezeichen-Pilz gepackt werden. Sonderfähigkeiten erhält Mario durch diese Kostüme aber nicht: Das Amiibo-Feature ist nur ein optisches Gimmick und steht darüber hinaus lediglich im Spektrum des ersten *Super Mario Bros.* zur Auswahl. Sobald ihr die Stage-Palette ändert, wird aus dem Fragezeichen-Pilz eine Feder oder ein Ahorn-Blatt. Dieser Wechsel bringt übrigens viel Komplexität ins Spiel, mit der man als Konstrukteur zu Beginn gar nicht rechnet. Das fängt schon mit der Tatsache an, dass die vier Mario-Titel alle demselben Spielprinzip folgen, sich im Detail aber sehr voneinander unterscheiden. Es ist ein Leichtes, den Level vor euch mit wenigen Eingaben vom 8-Bit-Look eines *Super Mario Bros. 3* in das HD-Antlitz von *New Super Mario Bros.* zu wandeln. Da Mario in der modernen Fassung aber in der Lage ist, Wandsprünge auszuführen, spielt sich euer selbst gebauter Level in dieser Form komplett anders und lässt sich womöglich sogar ganz aushebeln. Gleiches gilt für Cape-Mario aus der SNES-Variante. Einmal kurz Anlauf genommen, schon fliegt Mario über euren eigentlich so wohldurchdachten Level einfach drüber. Überlegt euch also genau, ob euer Konzept in allen Varianten oder nur mit einem bestimmten Skin funktioniert. Ein Großteil des Spielspaßes hängt nämlich davon ab, was ihr selbst aus *Super Mario Maker* herausholt – und wie viel ihr davon an die Community weitergebt. Im weitesten Sinne liegt es in der Hand der Spieler, wie viel Spaß *Super Mario Maker* am Ende macht. Das nötige Werkzeug dafür ist aber auf alle Fälle vorhanden.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Lukas Schmid

„*Super Mario* trifft auf die Kreativität der Spieler – genau mein Ding!“

Als ich vor einiger Zeit *Far Cry 4* spielte, verbrachte ich in dessen umfangreichen Map-Editor mindestens ebenso viel Zeit wie in der Kampagne – Level-Editoren sind also genau mein Ding. Dieser Reiz, gepaart mit meiner Liebe für *Super Mario*, macht *Super Mario Maker* für mich also zum absoluten Pflichtspiel. Gut, dass den Entwicklern die Umsetzung so gut gelungen ist, dass man (trotz gewisser Bau-Beschränkungen) wirklich praktisch unendlichen Spiel- und Bastelspaß mit dem Titel haben kann. Manche der von uns gespielten User-Kreationen sind dabei den direkt bei Nintendo entstanden Levels mindestens ebenbürdig. Toll!

MEINUNG
Marco Cabibbo

„In der Kürze liegt die Würze – das sage besonders ich als eher kleiner Italiener.“

Der Gedanke ist sehr verführerisch: einen dermaßen krass vollgestopften Level bauen, dass es für den Spieler kaum ein Durchkommen gibt. Die Sache ist nur: Macht das auch Spaß? Wahrscheinlich nur den gestählten Jump&Run-Profis. Und hier liegt auch der große Knackpunkt von *Super Mario Maker*. Ihr und die Community seid weitgehend selbst dafür verantwortlich, was ihr aus dem qualitativ sehr guten Editor alles herauskitzelt. Da die Möglichkeiten mit diesem durchdachten Tool aber definitiv gegeben sind, sollte es nicht lange dauern, bis ihr fündig werdet. Ich persönlich hätte mir noch die Option gewünscht, zusammenhängende Welten zu bauen und etwas an der Physik herumzuspielen. Doch auch so werde ich viel Zeit in *Super Mario Maker* verbringen.

Super Mario Maker

Termin: 11. September 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Gut gemachte Retro-Grafik altert auch nach Jahrzehnten nicht. *Super Mario Maker* vereint charmante Optik aus gleich drei Dekaden in sich.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Was kann man schon gegen die klassischen Kompositionen von Koji Kondo sagen? Eben, gar nichts. Ihr wisst also, was euch musikalisch erwartet.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: Austauschbare Hände im Editor
Der Editor selbst ist komfortabel aufgebaut, auch Lösch- und Kopierfunktion gehen schnell von der Hand. Nur online wird es anfangs etwas verwirrend.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Eine echte, zusammenhänge Themenwelt fehlt leider. Ansonsten wird euch superbes *Mario*-Gameplay geboten – sofern ihr denn clevere Stages findet.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Sämtliche Stages, die ihr in *Super Mario Maker* entwerft, sind nur für Einzelspieler zugänglich. Luigi muss in diesem Falle leider zu Hause bleiben.

PRO / CONTRA
- ✚ Klassisches *Super Mario*-Feeling
- ✚ Vier verschiedene Mario-Paletten
- ✚ Kinderleicht zu bedienen
- ✚ Kreative Kombinationsmöglichkeiten
- ✚ Audiovisuell eine Reise in die Vergangenheit
- ➖ Inhalte erst nach und nach erhältlich
- ➖ Nicht alle Items der Original-Spiele sind vorhanden
- ➖ Online-Struktur etwas konfus gestaltet

WERTUNG/FAZIT

85

„Toller Baukasten, der für sein volles Potenzial aber einen kreativen Geist erfordert“

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 164 Seiten

- **Galaxy-Modelle im Detail**
- **Das Setup Schritt für Schritt erklärt**
- **Die wichtigsten Apps**
- **So genießen Sie Musik und Videos optimal**

Nur € 9,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 164 Seiten

- Alles zu Spam, Viren & Co.
- PC und Mac absichern
- Die besten Antiviren-Tools und Browser-Add-ons
- Sicher online shoppen

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Nikon-Kameras im Überblick
- Das richtige Zubehör
- Die wichtigsten Techniken
- Randvoll mit Praxis-Tipps und Guides

Nur € 12,99

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 164 Seiten

Zahlreiche Praxis-Tipps zum Microsoft-Betriebssystem

Das neue Startmenü von Windows 10 im Detail erklärt

Sprachbefehle mit Cortana

Xbox-One-Spiele auf dem PC genießen dank Windows 10

Nur € 9,99

Auf 148 Seiten

- Bau- & Überlebens-Tipps
- Die besten Mods
- Mit Minecraft zum YouTube-Star

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Programmier- und Design-Grundlagen
- Im Handumdrehen zum WordPress-Profi

Nur € 12,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

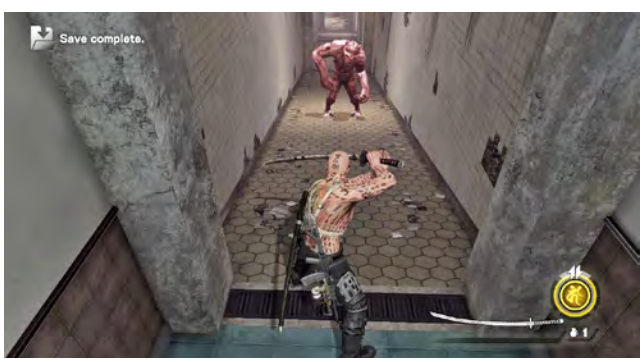
DEVIL'S THIRD

Action Ein Spiel wie ein russisches Navi, das euch von Sackgasse zu Sackgasse fährt …

Die Zahl des Teufels: 666. Das könnten aber auch die letzten drei Schulnoten sein, die sich *Devil's Third* bisher in der N-ZONE-Berichterstattung verdient hat. Jetzt steht Tomonobu Itagakis jüngste Kreation zum Test bereit: Antiheld und Terrorist Ivan wird von den USA angeheuert, um einen noch dickeren Terroristen über die Klinge springen zu lassen. Und mit Klingen kennt sich der gute Ivan aus, will *Devil's Third* euch doch eine einzigartige Kombination aus Sword- und Gunplay bieten. Wirklich einmalig ist das brachiale Action-Gameplay allerdings nicht – das haben bereits *Bayonetta 1* beziehungsweise *Mass Effect 3* auf der Wii U besser hingebracht. Dafür bringt der selbstredend saucoole Ivan aber eine hakelige Steuerung mit. Und eine heillos überforderte Kamera. Und ein Spezialangriffs-System, das nicht so recht zündet. Leider enden die Probleme hier aber nicht. Die richtig dicken Kaliber packt *Devil's Third* jetzt überhaupt erst aus – mit einem Totalausfall bei KI und Technik.

Viel Blut, kein Hirn

Bereits im ersten Bosskampf könnt ihr euch problemlos hinter einer Barrikade abducken und in aller Ruhe eure anstürmenden Ziele unter Feuer nehmen. Die Gegner haben einfach nicht das Hirn, um an eurer Deckung herumzulaufen – stattdessen versuchen sie endlos, mit einer 30-Zentimeter-Klinge euer 50-Zentimeter-Bollwerk zu durchschlagen und wundern sich, warum sie auch nach der 72sten Wiederholung niemanden treffen. Weil *Devil's Third* zudem noch die Mutter aller regenerativen Lebensenergie-Systeme mitbringt, brauchen euch auch die zwei, drei Streifschüsse pro Angriff nicht zu kümmern. Einfach Kopf runter, Fluppe an und nach drei Sekunden sind die Napalm-Granatsplitter im Lungenflügel auch schon wieder ausgeheilt. Dieses Problem zieht sich wie ein blutroter Faden durchs Spiel, begegnet euch bei Gegnerhorden, Fahrzeugen und Zwischenbossen – nicht aber bei den Kapitel-Endgegnern. Die trumpfen nämlich mit unfairen Sofortkill-



Dieser wenig charismatische Mutant darf gleich unsere Spezialangriffs-Leiste füllen. Einmal vollgeprügelt und aktiviert, haben Katana & Co. mehr Dampf.

In den Fahrzeugetappen dreht Ivan völlig am Rad! Hier geht selbst der letzte Brocken an Realismus flöten – dafür machen die Abschnitte richtig Spaß.

Hier ballert ein Boss planlos in einen Koffer vor uns. Der einzige Treffer bleibt der unserer flachen Hand gegen die eigene Stirn.

Manövern auf, welche eure Duell-Widersacher nicht nur ohne große Ankündigung loslassen, sondern die meist auch noch von ellenlangen Zwischensequenzen ins rechte, nervige Licht gerückt werden. *Devil's Third* könnte man aber allein schon aufgrund der ausufernden Stun-Locks an die Wand klatschen – also der Zeitspanne, die Ivan braucht, bis er nach einem gegnerischen Treffer wieder selbst Aktionen ausführen darf. Werdet ihr hier von einem der Bosse mit schnellen Manövern oder von drei Ninjas gleichzeitig bearbeitet, kann es schon mal vorkommen, dass ihr wehr- und hilflos das Erreichen eures Lebensenergie-Nullpunkts abwarten müsst. Schlimm.

Bitte mit der Kurbel starten

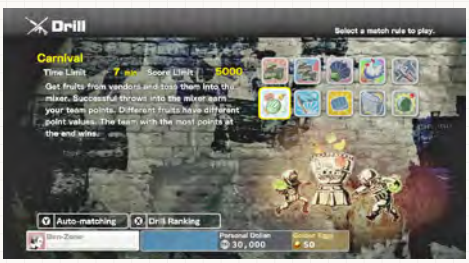
Ebenfalls nicht toll: Nach mehreren Engine-Wechseln kommt das Spiel nicht mehr mit der Wii-U-Technik klar. Die Spielgrafik abseits der Zwischensequenzen macht bereits wenig Freude. Zwischen den digitalen Frisuren aus dem Hause Drei-Wetter-Beton und unfreiwillig verstörenden Animations-Nahaufnahmen bleibt kaum noch Zeit, um sich über schwache Texturen oder steife Bewegungsabläufe zu echauffieren. Gar nicht geht gerade ob der gemeinhin grässlichen Grafik aber die Framerate-Absturzbereitschaft. Wirklich flüssig läuft das Teil nur selten, richtig in den Keller geht die Bildwiederholrate dafür viel zu oft. Spielerisch liegt *Devil's Third* zwischen *Bayonetta* und der *Gears of War*-Serie – und erreicht deren Qualitäten zu vielleicht 60, 70 Prozent. Die Storyline schmeckt trotz extrakrasser Inszenierung stark nach Terrorismus-Dosenfleisch im Schlauchlevel-Mantel. Und technisch steht *Devil's Third* jetzt noch auf dem Konsolen-Zubringer und versucht mit einem verzweifelten „Einen Moment!", den Gang von Playstation 2 wenigstens in Richtung Uralt-Xbox hochzuwuchten, während auf der Rückbank bereits der N-ZONE-Fahrprüfer grummelt. Was ein Glück, dass auf dem Wii-U-Highway kein Verkehr herrscht, sonst wäre das Ding wohl schon längst plattgefahren worden.

Benjamin Kegel

RUSSISCH EI IM MULTIPLAYER

Okay, verstanden: Die Solo-Kampagne von *Devil's Third* ist keine Granate. Aber wie steht's denn mit dem Online-Mehrspielermodus?

Die Spielmechanik der Solo-Erfahrung bleibt auch in den Multiplayer-Events nahezu komplett erhalten – will heißen: Ihr müsst während der hitzigen Gefechte gegen eure Online-Opponenten mit einer ungenauen Steuerung, magerer Grafik und einer überforderten Engine leben. Oh, und mit einem Echtgeld-Shop in einem Vollpreis-Titel ebenfalls. Das Ganze ist vernünftig spielbar, ihr solltet aber Spam-Waffen den Vorzug vor Präzisions-Gewehren geben. Insofern: Flammenwerfer und Maschinenpistolen auspacken und ab dafür! Im Multiplayer macht *Devil's Third* im Rahmen seiner Möglichkeiten am meisten Spaß. Bei Konkurrenten wie *Splatoon* heißt das aber nicht viel.



Vom (Team-)Deathmatch über die Jagd auf hektische Hühner bis hin zum Frucht-Weitwurf: 10 Disziplinen sind dabei.

Mit Eiern könnt ihr neue Items im optionalen Echtgeld-Shop erwerben. Dieser Karton-Look kostet umgerechnet 10 € …

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Hype-Demontage in fünf, vier, drei …"

Devil's Third nervt mich. Gar nicht mal so sehr, weil sich das Teil technisch stolpernd irgendwo zwischen LOL-Roll und Frustbarrikade einzupendeln versucht, sondern weil es ein Großmaul ist. Da wird viel versprochen, viel gedisst, viel an den eigenen Hype geglaubt … und dann kommt so was bei raus. Der gute Ivan versucht zusammen mit seinem Schöpfer, sich breit grinsend ins Rampenlicht zu stellen und merkt dabei noch nicht mal, dass der Elektroinstallateur im Team eine 15-Watt-Birne in besagtes Spotlight eingebaut hat. Doppelseufz! Halbwegs gut gefallen haben mir eigentlich nur der oft schräge und exzentrische, dafür aber packende, antreibende Soundtrack sowie einige Multiplayer-Matches. *Devil's Third* nennt Ivan seine eigene Kreation. Ich nenne sie einfach nur „Schrottes Werk und Teufels Beitrag" …

Devil's Third

Termin: 28. August 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Valhalla Game Studios
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 4

Pfui! Böse Wii-U-Engine! Ganz böse! Die FMV-Sequenzen winken wir noch halbwegs durch, die Texturen, Betonfrisuren und Slowdowns allerdings nicht.

SOUND 7

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Wohl der Rettungsanker der Kampagne. Die Musik ist unterhaltsam und abwechslungsreich, die Effekte sind satt und wuchtig, die Sprachausgabe ist … okay.

STEUERUNG 5

Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Ohne Pro-Controller macht *Devil's Third* kaum Sinn und noch weniger Spaß – das Gamepad ist viel zu wuchtig und störrisch für die nötige Finger-Agilität. Das Zielen – vor allem im Zoom – nervt gewaltig!

EINZELSPIELER 4

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (drei Stufen)
Belanglos, Schwierigkeitsausschläge zwischen „lachhaft" und „unschaffbar" innerhalb eines einzigen Levels und nach knapp zehn Stunden rum. Gääääähn.

MEHRSPIELER 6

Spieler online: 2-16 **Spieler offline:** -
Mit der beste Teil an *Devil's Third*, letztendlich aber keine Konkurrenz für die Multiplayer-Megahits der Wii U.

PRO / CONTRA

- ✚ Endlich wieder Ab-18-Actionfutter für die Wii U
- ✚ Der Multiplayer reißt es halbwegs raus
- ✚ Brachiale, intensive Gefechte an allen Waffen
- ➖ Wusste gar nicht, dass die Wii U PS2-Spiele liest
- ➖ Diese Haare. Ernsthaft. Diese Haare …
- ➖ Gun- & Swordplay eher aus der unteren Schublade
- ➖➖ Framerate-Einbrüche nahe am System-Freeze
- ➖➖ KI auf dem Niveau einer gestrandeten Amöbe

WERTUNG/FAZIT

47

„Noble Ansätze und der Wunsch nach Ruhm zerbrechen an einem Technik-Totalausfall."

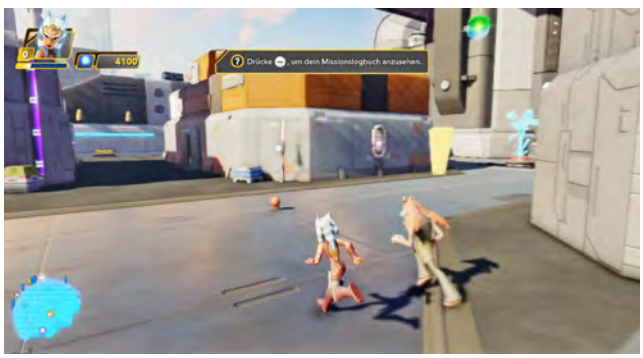
DISNEY INFINITY 3.0

Action Spielspaß ohne Grenzen oder Bruchlandung im *Star Wars*-Universum?

Wem *Disney Infinity* bisher immer ein wenig zu knuddelig war, der kann vielleicht mit der neuesten Auflage der Serie endlich warm werden. Seitdem Disney die Rechte an *Star Wars* erworben hat, war es nur eine Frage der Zeit, bis George Lucas' Science-Fiction-Opus auch seinen Weg in die *Infintiy*-Welt findet. Die dritte Iteration der Serie versucht also im Zuge des Hypes um den Ende des Jahres erscheinenden Film, einen Volltreffer zu landen, der nicht nur die bisherige Klientel der Reihe abholen soll. Dafür hat Disney am Spiel gefeilt. Ob das reicht, um nicht nur in ferne Galaxien, sondern auch in hohe Wertungsregionen vorzustoßen?

Bekannte Abwechlsung

Grundsätzlich hat sich im Spiel nicht allzu viel getan. Wer eines der bisherigen *Disney Infinity*-Spiele gespielt hat, wird sich schnell zurechtfinden und merken, dass die bekannte Formel größtenteils beibehalten wurde. Es ist ein bisschen wie mit den *Lego*-Spielen. Die fühlen sich grundsätzlich auch immer wieder gleich an und gewinnen hauptsächlich durch ihre sich von Spiel zu Spiel abwechselnden Themen wieder zusätzlichen Reiz. Auch in *Disney Infinity 3.0* geht es serientypisch wieder darum, Levels zu erforschen, die mit allerlei simplen Hüpf- und Kampfaufgaben gefüllt sind, die selten wirklich anspruchsvoll ausfallen. Die Steuerung bietet – vieler unterschiedlicher Aufgabenstellungen zum Trotz – meist wenig Raum für Finessen. Das exzessiv zum Einsatz kommende Kampfsystem am Boden erhebt keinen Anspruch darauf, das Spielerlebnis in irgendeiner Weise bereichern zu wollen. Es ist eher Mittel zum Zweck. Eben wieder ein bisschen wie bei den *Lego*-Spielen. Wer den Schwierigkeitsgrad anhebt, wird mit knackigeren Kämpfen belohnt, doch man merkt, dass Spieltiefe, zumindest in diesem Teil von *Disney Infinity*, nicht zu den Steckenpferden des Titels gehört. Dass es nicht langweilig wird (und keine Angst, das wird es nicht), hat das Spiel der Tatsache zu verdanken, dass es einen mit abwechslungsreichen Aufgaben eindeckt und wenig Leerlauf aufweist. So gilt es zum Beispiel in einer Aufgabe, ein Pod-Racer-Rennen zu gewinnen, während man in einer anderen Szene unterhaltsame Railshooter-



Die Aufgaben laufen oft aufs Kämpfen hinaus. Hier beschützen wir Jar Jar Binks unter Einsatz unserer Lichtschwerter vor niederträchtigen Bösewichten.

Die Weltraumabschnitte sind schön anzusehen, kranken aber in den Kämpfen an unpräziser Steuerung. Dabei hätten gerade sie ein Highlight werden können!

Zu Beginn des Spiels dient eine kleine Einstiegssequenz als Appetitanreger für andere Disney-Playsets. Hier rasen Micky und seine Freundin um die Wette. Verlieren kann man hier aber gar nicht, das Ereignis ist durchgeskriptet.

Sequenzen erlebt und in der wieder nächsten Sammelaufgaben absolviert. Die Steuerung geht bei den meisten Aufgaben in Ordnung. Kämpfe gehen gut von der Hand, aber Kletterpassagen und vor allem die Weltraumshooter-Abschnitte steuern sich unpräzise und nerven dadurch schnell. Die Abschnitte werden immer wieder mit geskripteten Ereignissen angereichert, die es verstehen, *Star Wars*-Atmosphäre aufkommen zu lassen oder schlichtweg gut zu unterhalten. Negativ fallen hier aber die recht steifen Gesichtsanimationen der Helden auf. Auch das ständig vorhandene, leichte Ruckeln müsste bei der gebotenen grafischen Leistung nicht sein. Manchmal haben wir auch Glitches bemerkt, wie Gegner, die in geschlossenen Türen feststecken. Das sollte ein Titel, der mit derartig großem Budget unterwegs ist, eigentlich besser hinbekommen. Nett: Wie immer können in Zusatzaufgaben Punkte gesammelt werden, die man in Belohnungen investieren kann. So kann man Spezialattacken und Kombos freischalten, die einen im Kampf weiterbringen. Wirklich notwendig sind diese aber nur in den höheren Schwierigkeitsstufen. Im Prinzip kann man das Spiel ohne große Mühe durchspielen.

Audiovisuell ist man solide dabei. Vor allem die Musik und die Toneffekte sind – typisch *Star Wars* – vom Feinsten. Lediglich die deutsche Synchronisation wurde seltsam abgemischt. Die Stimmen sind zwar von den Originalsprechern gesprochen, doch oft zu leise. Wie so etwas bei Disney passieren kann, bleibt ein Rätsel für sich.

Spielzeugkiste

Fast genauso viel Zeit wie mit den Spielsets, wenn nicht noch mehr kann man in der Toybox verbringen. Dieser Modus beinhaltet einen mächtigen Editor, der es einem erlaubt, Welten zu erschaffen und innerhalb dieser Missionen zu erstellen. Das Tool ist extrem umfangreich und allein dafür sollte man den Entwicklern Respekt zollen. Doch so viel man damit machen kann, so aufgeschmissen sind Anfänger ob der Unübersichtlichkeit des Editors. Grundsätzlich ist es aber toll, wie viel sich damit anstellen lässt. Wer komplexe Missionen erstellen will, innerhalb derer Ereignisse getriggert werden sollen, der muss sich reinfuchsen, wird aber teils höchstbefriedigende Ergebnisse erzielen können. Immerhin gibt es auch sehr gute Tutorials, die die Funktionen gut erklären. Man kann auch NPCs beauftragen, Gebiete zu erschaffen, die man nachträglich verfeinern, modifizieren und ummodeln kann. Hier kann man über die Wahl eines Zauberstabs das grundlegende Design der Welt vorgeben und den Rest an den Computer-Pappkameraden delegieren. Sehr schön ist zudem, dass sich die virtuelle Spielzeugkiste kompatibel zu allen bisher erschienenen Figuren und Bonus-Münzen der Serie präsentiert. In der Toybox liegt langfristig auch der Kern der Motivation begraben, denn der Modus bietet herunterladbare Levels aus der Community und kann über Zusatzpakete aufgewertet werden. Falls das nicht reicht, kann man ja noch ein wenig Geld investieren und das Spiel ausbauen. Im Oktober kommt die Playset-Erweiterung *Star Wars: Rise Against The Empire* und es stoßen mit den Booster-Packs *Toybox Takeover* und *Toybox Speedway* auch neue Disney-, Disney-Pixar-, *Star Wars*- und Marvel-Charaktere sowie -Abenteuer dazu. **Sebastian Zelada**

Das Podrennen gegen Sebulba ist alles andere als anspruchsvoll. In der Tat ist es so kinderleicht, dass man daraus auch eine Filmsequenz hätte machen können.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Das Spiel ist nicht übel, das Geschäftsmodell kann einem aber übel werden lassen."

Das Konzept ist nichts Neues mehr: Man nehme ein ohnehin schon unglaublich erfolgreiches Franchise und mixe es mit zugänglichem seichten Gameplay, einer großen Variation von Genre-Elementen und liefere es scheibchenweise aus, indem man den zusätzlichen Content hinter einer Paywall verbirgt. Die wird mit Plastikfiguren, die kaum mehr wert sind als die Verpackung, in denen sie sich befinden, so attraktiv gestaltet, dass die Fans mit Geldscheinen wedeln, statt sich zu beschweren. Das mag gemein klingen, trifft aber irgendwo den Kern der Sache. Gut, dass es sich dennoch um ein gutes Spiel handelt, dessen Mechaniken gut genug funktionieren, um spaßig zu sein. Wenn die Steuerung durchgehend gut funktionieren würde, wäre noch eine höhere Wertung drin.

Disney Infinity 3.0

Termin: 27. August 2015
Hersteller: Disney Interactive
Entwickler: Avalanche Software
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 55 Euro

GRAFIK 6
Unspektakulärer Grafikstil, der stark an die *Clone Wars*-Serie angelehnt ist. Das Spiel ruckelt leider immer wieder leicht.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch / Deutsch
Soundeffekte und Musik sind auf Kinoniveau, aber die Synchronisation ist durchwachsen und leidet unter Lautstärkeschwankungen.

STEUERUNG 6
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: –
Die Steuerung ist manchmal unpräzise, dafür eingängig gestaltet und einsteigerfreundlich. Die Toybox ist bisweilen zu kompliziert.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Die verbesserte Toybox beschäftigt potenziell für Monate. Der Einzelspielermodus ist weitgehend der alte und über weite Strecken äußerst unterhaltsam.

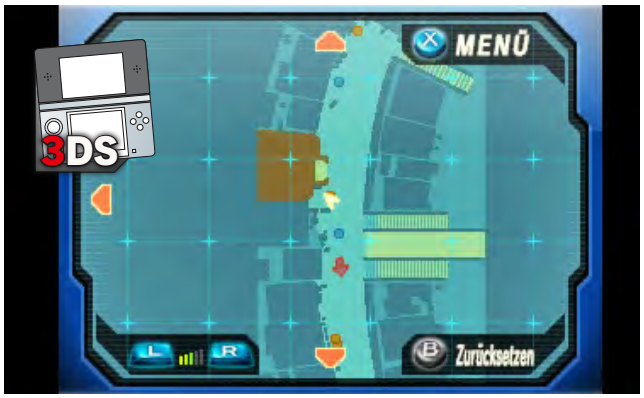
MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 1-2
Gemeinsam macht das Abenteuer – wie so oft bei Videospielen – noch mal einen Zacken mehr Spaß. Ein großer Sprung ist es aber nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Toybox mächtiger denn je
- ✚ Viel Abwechslung innerhalb der Playsets
- ✚ Sehr gute *Star Wars*-Atmosphäre
- ✚ Größtenteils tolle Soundkulisse
- ✚ Editor einfacher als bisher …
- ➖ … aber stellenweise immer noch zu konfus
- ➖ Synchro manchmal zu leise abgemischt
- ➖ Steuerung bisweilen unpräzise

WERTUNG/FAZIT

74

„Guter dritter Teil der *Disney Infinity*-Serie, der noch ordentlich Luft nach oben hat.



Eine Runde Extralob gibt es für die starke Minimap. Die sieht nicht nur klasse aus, sondern bietet auch Informationen zu Locations und potenziellen Robo-Gegnern.

Die Kern-Modifikation braucht Übung und Lesebereitschaft. Beides lohnt sich definitiv!

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

Rollenspiel Spitzen-Präsentation? Genialer Mecha-Bastelspaß? Nur ein Schema-F-Rollenspiel? Ihr habt es in der Hand!

Im Grunde lässt sich *Little Battlers eXperience* in zwei Teile aufspalten. Erstens: die Rollenspiel-Rahmenhandlung mit ihrer etwas einfallslosen, dafür aber extrem gut präsentierten Geschichte. Und zweitens: die actiongeladenen Robotergefechte und vor allem deren strategische Vorbereitung. Beschäftigen wir uns zunächst mit dem RPG-Part. Die solide Spielwelt dreht sich rund um ein paar Kids, die gemeinsam mit ihren Mini-Kampfrobotern (gennant: LBX) immer wichtigere Teile der Welt retten müssen. Alles recht flach, alles recht belanglos – aber auch alles wirklich exzellent in Szene gesetzt! Da werden euch tolle Tracks und komplett durchanimierte Zwischensequenzen um die Augen und Ohren gefeuert, bei denen so mancher Fernost-Fernsehzeichentrick ganz schön das Nachsehen hat. Die Erklärung dafür ist schnell gefunden: Level-5, seines Zeichens Edel-Softwarestudio und Produzent von *LBE*, hat in den letzten 4,5 Jahren in Japan ein regelrechtes *Little Battlers*-Imperium hochgezogen. Dementsprechend mächtig ist auch das Fundament, auf dem der neueste 3DS-Titel nun aufbauen kann, vorhandenes Material zur Integration ins Spiel inklusive. Zwar zeigt sich die Story als rudimentäre RPG-Stangenware – ein kleiner Junge mit komplizierter Familiengeschichte wird mithilfe einer mysteriösen Waffe zum Helden. Die fantastische Präsentation lässt den simplen Plot aber weitaus beeindruckender erscheinen, als er eigentlich ist. Das sorgt für reichlich Spaß und erhält die Spannung aufrecht. Eine tolle Rollenspielerfahrung, insbesondere für junge Fans des Genres.

Denkt dran: Eure Spezialattacken müsst ihr nicht sofort nach der Aktivierung ausführen. Betätigt den Schulterknopf, bringt euch in Position und schlagt erst dann zu.

„Ich bin der große, böse Feind! Ich will dich vernichten! Mit meinem Plastikspielzeug!“ Hach ja, Anime-Games mit Marketing-Ansatz halt. Bisschen albern, aber okay.

Die stark gemachten Anime-Sequenzen erfreuen nicht nur euer Auge und bringen kernige Musik & Effekte mit, sie tauchen auch überraschend häufig auf. Klasse!

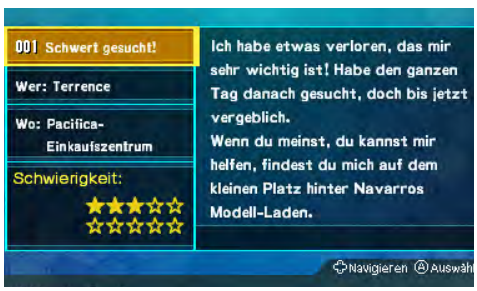
Auf dem Weg zur Nano-Zelle

Das echte Fleisch – und zwar nicht nur für junge Genre-Fans – steckt aber in den Gefechten. Immerhin dreht sich in *Little Battlers eXperience* alles um kleine, aber kampfstarke Roboter zum Selberbauen, die sich gegenseitig mit Fern- und Nahkampfwaffen ordentlich das Blech verbeulen. Die meisten der Charaktere im Spiel sind im Besitz einer dieser Mini-Kriegsmaschinen, darunter auch euer Held und seine Freunde und Feinde. Sobald ihr einen anderen Robo-Kämpfer im Spiel findet, werdet ihr in ein Gefecht verwickelt – manchmal freiwillig, manchmal gezwungenermaßen. Diese Duelle warten stets mit verschiedenen Regeln auf: Vielleicht ist es ein direkter Zweikampf Mann gegen Mann. Möglicherweise erwartet euch ein Teamkampf drei gegen drei. Eventuell geht es nicht nur um die Ehre, sondern bis zur kompletten Zerstörung (und damit teuren Reparatur) eures LBX. Leider bleiben diese Third-Person-Echtzeitkämpfe trotz ihres Variantenreichtums meist recht ähnlich. Eine Gefahr für den Dauerspaß? Eigentlich schon – aber hier greift der heimliche Superstar von *Little Battlers eXperience* ein: das Setup eurer Roboter. Auch wenn ihr euch auf das Studieren einiger Anleitungen und sperriger Menüs einstellen müsst, ein leidenschaftlicher Stratege und Bastler kann allein mit der Modifizierung seines Robo-Teams Stunden zubringen!

Werkstatt statt Dungeon

Da wäre zunächst die LBX-Bewaffnung. Ihr dürft für eure Battlers zwei Ausrüstungssets einstellen, zwischen denen ihr im Kampf wechseln könnt. Hättet ihr gerne ein Schwert und einen Schild? Kein Problem! Ihr pfeift auf eine effektive Verteidigung? Dann packt statt des Schilds eben ein zweites Schwert ein. Scharfschützengewehr? Raketenwerfer? Hellebarde? Axt? Zweihänder? Stahlstab? Pistolen? Alles steht zur Wahl und alles spielt sich vor allem sehr unterschiedlich. Eure Rüstungsteile lassen sich ebenso ganz nach eurem Gusto anlegen. Kopf, Torso, Arme, Beine – jeder Körperbereich kann mit individuellen Komponenten mit ebenso individuellen Eigenschaften versehen werden. Die tiefgreifendsten Änderungen nehmt ihr aber an den internen Komponenten eures LBX vor – an der Batterie, der CPU, dem Motor, dem Kernspeicher und den Hilfseinheiten. Der Clou dabei: Im Inneren eures Roboters steht nur eine begrenzte Menge an Platz zur Verfügung, dargestellt durch ein Grid-System. Die mächstigsten Komponenten im Spiel benötigen unterschiedlich viel Platz. Ein echt cleveres System! Schade, dass die Storyline so belanglos bleibt. Spaß macht's trotzdem.

Benjamin Kegel



Im Laufe des Spiels wird ein simples, aber effizientes Quest-System freigeschaltet. Hier gibt es seltene Items als Belohnung.

Dieses Mittelding zwischen Grufti und Chamäleon ist einer eurer schrillen Feinde im Spiel. Hütet euch vor seiner Gang!

Das wird gleich richtig wehtun – die Frage ist nur: wem? Auch eure Feinde setzen brachiale Spezialattacken ein!

Van Yamano ist einer der Protagonisten des Spiels. Sein Vater hat einst die LBX entwickelt – und ist danach verschwunden.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Die kleinen Roboter kämpfen vor allem um eine zu ihnen passende Zielgruppe."

Die *Little Battlers* haben mich echt positiv überrascht. Ich habe eigentlich mit irgendeinem durchgedrehten *Beyblade*/*Shaman King*/KaufUnserSpielzeugFürVielGeld-Klon gerechnet (und diesen storytechnisch auch bekommen). Die exzellente Präsentation, die in kleiner Menge stets unterhaltsamen Kämpfe und vor allem die unglaublich tiefgreifende Modifikationsbereitschaft der Mini-Mechs hatte ich aber nicht erwartet. Das macht es *Little Battlers eXperience* aber auch schwer, eine typsche Zielgruppe zu finden: Die Rahmenhandlung ist stark an Kids ausgerichtet und wird ältere Semester nicht für sich gewinnen können. Die Kämpfe und insbesondere das Herumschrauben am eigenen LBX zielen dagegen auf erfahrene und geduldige Strategen ab. Knifflig!

Little Battlers eXperience

Termin: 4. September 2015
Hersteller: Level-5
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Überraschend gut! Bereits das stark animierte Spiel-Intro zeigt deutlich, wo die Reise in Sachen Präsentation hingeht. Noch beeindruckender ist, dass *Little Battlers* seinen starken Stil bis zum Ende durchhält.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Rockig-trendiger Soundtrack und solide Effekte mit einigen fiesen Kreisch-Ausreißern bei der Qualität.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Schnörkellos, unspektakulär, griffig – die Steuerung erledigt ihren Job ohne Fehler oder Experimente.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Die Solo-Kampagne lebt von ihrer Präsentation und eurer Lust am Basteln. Bringt ihr die zusammen mit etwas Geduld mit, werdet ihr viel Spaß haben!

MEHRSPIELER 6
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2-6
Schade, dass *Little Battlers eXperience* auf einen Online-Mehrspielermodus verzichtet. Lokal dürfen immerhin sechs Robo-Kämpfer gleichzeitig ran.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Richtig starke Anime-Präsentation
- ✚✚ Umfangreiches, motivierendes Modding-System
- ✚☐ Kampfstil & Waffen lassen sich auf euch einstellen.
- ✚☐ Schrille Charaktere als Freunde und Feinde
- ✚☐ Die clevere Minimap erleichtert euch das Leben.
- ➖☐ Typische Anime-Storyline nach Schema F
- ➖☐ Die Kämpfe werden schnell eintönig
- ➖➖ Hat keinen Bock auf Online-Gefechte

WERTUNG/FAZIT

78

„Qualitativ top, famoses Modding-System, inhaltlich einfallslos. Unterm Strich: gut"

SENRAN KAGURA 2 DEEP CRIMSON

Beat 'em Up Ein Ninja kennt nur die Mission. Wenn es auch noch über den Weg zum nächsten Dessous-Laden informiert ist, kann es sich nur um ein Mädel aus *Senran Kagura* handeln!

Dabei ist der letzte Auftrag noch gar nicht so lange her. Erst Anfang vergangenen Jahres ließen sich die gut gebauten Shinobi-Girls erstmals auch in Europa blicken und bewiesen mit *Senran Kagura Burst* eindrucksvoll, dass unter der anzüglichen Fassade mehr steckt als nur nackte Haut. In der japanischen Heimat ist man mit *Senran Kagura* aber schon deutlich weiter. Neben einem zweiten Teil für 3DS sind dort mittlerweile auch eine Fortsetzung für Playstation 4 und Vita sowie ein musikalisches Rhythmus-Spiel erhältlich. Beides wird bzw. hat zwar auch schon seinen Weg ins Ausland gefunden, mit dem zweiten Teil verabschiedete sich die Reihe aber schon vor einiger Zeit vom Nintendo 3DS. Da in Zukunft nicht mit weiteren Serienablegern auf Nintendos Handheld-Hardware zu rechnen ist, stellt *Senran Kagura 2: Deep Crimson* so etwas wie ein Abschiedsgeschenk an den 3DS dar. In Zukunft finden die Assassinenkämpfe wohl nur noch im Sony-Lager statt.

Von Ninjas und Dämonen

Um die Handlungsabläufe von *Deep Crimson* nachvollziehen zu können, ist es ratsam, über die Ereignisse des ersten Teils immerhin im Ansatz Bescheid zu wissen. Dreh- und Angelpunkt sind nach wie vor die beiden verfeindeten Ninja-Schulen Hanzo und Hebijo, deren Mitglieder sich im Geheimen einen erbitterten Schlagabtausch liefern. Dieser gipfelte am Ende des Vorgängers in einer Entscheidungsschlacht, in der sich die dämonische Ausgeburt Dogen, heimlicher Anführer von Hebijo und Drahtzieher des Geschehens, zu erkennen gab. Genau an dieser Stelle setzt *Senran Kagura 2* an. Im Angesicht der neuen Lage entschließen sich die beiden Clans, vorerst gemeinsame Sache zu machen und vereint gegen die höllischen Schergen ins Feld zu ziehen. Zudem mischen sich auch noch abtrünnige Kämpfer des Hebijo-Clans in den Konflikt ein – genügend Reibungspunkte sind also auf jeden Fall vorhanden, um zünftige Ninja-Kloppereien zu garantieren. Auch wenn *Deep Crimson* zum

Auch wenn es so manchen Spieler verwundern mag: Neben all dem Fanservice gibt es doch überraschend viel Story im Spiel, welche auf dem ersten Teil aufbaut.

Da platzt die schöne Bluse: Wer zu viele kritische Treffer einsteckt, steht bald nur noch in Unterwäsche da und kann keine Spezialfähigkeiten mehr einsetzen.

Genre der Beat-'em-Up-Brawler gehört, ist ein nicht gerade zu unterschätzender Teil des Spiels als Visual Novel aufgebaut. Ähnlich wie in *Rune Factory 4* oder *Bravely Default* gibt es also jede Menge Dialoge, welche von animierten Spielfiguren begleitet werden. Der englischen (oder japanischen) Sprache müsst ihr dabei mächtig sein, denn eine deutsche Version des Spiels steht leider nicht zur Verfügung. Dafür sind aber die gelungene englische Übersetzung sowie die hervorragenden Originalsprecher erhalten geblieben. Auch die sonstige Sounduntermalung, bis auf einige generische Ausnahmen, weiß das Geschehen auf dem Bildschirm passend zu untermalen.

Blinde Shinobi

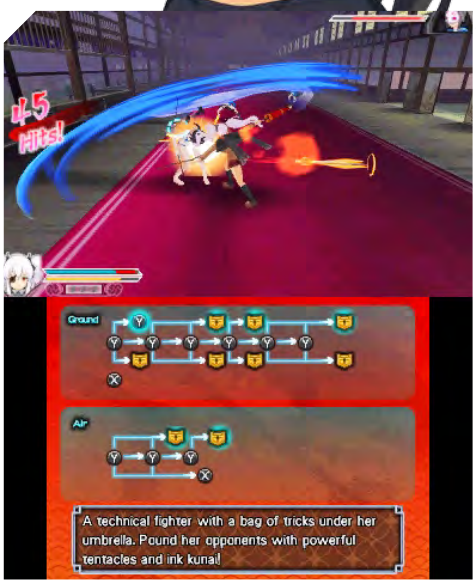
Nun ist *Senran Kagura 2* in erster Linie aber kein eBook, sondern ein Brawler – um kernige Schlägereien kommt ihr also nicht herum. Ebenso wie der erste Teil setzt *Deep Crimson* auf eine 3D-Engine, verzichtet dabei aber auf eine feste Kameraperspektive aus der Seitenansicht. Die neue Ausrichtung ermöglicht zwar weitläufigere Stages und dynamischere Kamerawinkel, erkauft dies aber leider auf Kosten der Übersichtlichkeit. Dabei ist es egal, ob ihr gegen mehrere Standard-Ninjas ins Feld zieht oder den Endboss des jeweiligen Abschnittes zum Duell herausfordert: Immer wieder kommt es vor, dass ihr euren Kontrahenten aus den Augen verliert und erst einmal wirr ins Leere schlagt. Das ist schade, weil das Brawler-Gameplay mit unterschiedlichen Charakteren, einem Level-System und vielen freischaltbaren Inhalten zu überzeugen weiß. Auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu lasch ausgefallen, weshalb man sich, besonders in den speziellen Sondermissionen, schnell gefordert fühlt.

Halbnackte Tatsachen

Wie schon im ersten Teil – und das gilt ohnehin für die gesamte Reihe – gibt es in *Senran Kagura 2* aber einen bestimmten Knackpunkt, der nicht jedem Spieler munden dürfte: Fast ausnahmslos alle Charaktere sind weiblich und wurden mit nicht zu übersehenden sekundären Geschlechtsmerkmalen ausgestattet, welche schon im normalen Schritttempo dazu übergehen, Wackelpudding beim Erdbebentest zu imitieren. Mit zunehmender Kampfdauer geht die Kleidung der Kämpferinnen flöten und lässt die Damen anschließend in Schamesröte auf dem Schlachtfeld zurück. Das ist vergleichsweise vielleicht noch harmlos – auch weil komplett nackte Tatsachen nicht vorkommen – und mit viel Humor präsentiert, doch leichter macht es sich *Senran Kagura 2* damit nicht wirklich.

Marco Cabibbo

Vom geheimen Hauptquartier aus, das auch als Hauptmenü gedacht ist, nehmt ihr die nächsten Missionen ins Visier.



Ihr seid nicht allein unterwegs: Schon früh könnt ihr eine zweite Spielfigur als Support für den Kampf herbeirufen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Mehr als nur eine Fleischbeschau, aber doch schwächer als der Vorgänger."

Senran Kagura 2 war für die Entwickler bei Tamsoft wohl so etwas wie ein Testballon. Während der erste Teil noch schön als klassischer Brawler gedacht war, wollten sie mit der Fortsetzung vor allem die 3D-Fähigkeiten des Handhelds ausnutzen. Das ist ihnen technisch gelungen, optisch macht *Senran Kagura 2* wirklich was her. Vor allem gegen größere Feinde nimmt das Spielgeschehen aber fast immer chaotische Züge an. Im deutlich besseren *Senran Kagura: Shinovi Versus* für PS4 und Vita läuft es mit der Übersicht um einiges besser. Eure Kaufentscheidung sollte in erster Linie ohnehin davon abhängen, ob ihr euch mit den knapp bekleideten Damen anfreunden könnt oder euch die derartige Zurschaustellung weiblicher Reize auf den Senkel geht.

Senran Kagura 2

Termin: 27. August 2015
Hersteller: Atlus
Entwickler: Tamsoft
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Grafisch holt *Senran Kagura 2* viel aus der in die Jahre gekommenen Hardware heraus. Nur einige Stages wirken insgesamt doch arg uninspiriert.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Knallige Rock- und Electro-Beats treffen auf asiatische Folklore. Die japanischen Synchronsprecher fangen die Charaktere wieder sehr gut ein.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die schnell zugängliche Steuerung leistet an sich gute Dienste. Für Probleme hingegen sorgen die doch arg unübersichtlichen Kameraperspektiven.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Ein spielerisch großer Umfang trifft auf dauerhaft wenig abwechslungsreiches Brawler-Gameplay.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 1-2 **Spieler lokal:** 1-2
Sowohl online als auch per lokaler Verbindung dürft ihr auch mit einem zweiten Mitspieler losziehen und gemeinsam feindliche Ninjas verprügeln.

PRO / CONTRA
- ✚ Inhalte sehr umfangreich
- ✚ Technisch gibt sich das Spiel keine Blöße
- ✚ Sehr gute Synchronsprecher
- ✚ Unterschiedlich designte Charaktere
- ✚ Brawler-Mechanik weiß zu überzeugen …
- ➖ … ist aber manchmal doch etwas eintönig
- ➖ Großer Fokus auf weibliche Geschlechtsmerkmale
- ➖ Kamera sehr oft extrem unvorteilhaft

WERTUNG/FAZIT

74

„Inhaltlich konsequente Fortsetzung, die mehr sein will, als sie eigentlich ist."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

NEUE UNTERRUBRIK!

Seit knapp einem Jahr befeuert Nintendo vermehrt wichtige Titel nach Release mit frischen Inhalten in Form von bezahltem DLC sowie kostenfreien Updates. In unserer Nachspiel-Rubrik schauen wir uns diese DLC sowie bereits veröffentlichte Games noch einmal an und heben im Wertungskasten eventuelle Änderungen und neue Wertungen farblich hervor!

SPLATOON (Stand: Version 2.0)

Action Seit vier Monaten wird auf der Wii U fleißig Tinte verspritzt – und von Nintendo so manches Update nachgeschoben. Es wird also Zeit für eine Bestandsaufnahme!

Mit dem Ende Mai dieses Jahres veröffentlichten Online-Shooter *Splatoon* hat Nintendo für so manch erstaunten Spieler gesorgt. Der Titel unterschied sich nämlich geradezu fundamental von dem, wofür man den in Kyoto ansässigen Spielehersteller sonst so kennt. Auf der anderen Seite waren aber viele Zocker – und auch Kritiker – skeptisch. Kann Nintendo schon beim ersten Versuch in dem Genre einen Treffer landen? Vor allem mit der vergleichsweise eher schwachen Online-Struktur? Und das auch noch mit diesem ungewöhnlichen Spielprinzip, in dem humanoide Tintenfische ein Areal mit ihrer Tinte bespritzen müssen? Unmengen an positiven Reviews sowie mittlerweile über zwei Millionen verkaufte Exemplare machen jedoch deutlich, dass Nintendo mit *Splatoon* den richtigen Riecher hatte. Mit einer weißen Weste kam Big N allerdings nicht davon. Besonders die wenigen Spielmodi sowie das unkomfortable Lobby-System fuhren weltweit Kritik ein. Schon im Vorfeld kündigte Nintendo aber an, auch nach dem Release des Spiels weiter neuen Content zur Verfügung zu stellen. „Neu“ muss in diesem speziellen Fall aber leider ein wenig argwöhnisch betrachtet werden.

Eimerweise Waffen

Viele der neuen Inhalte von *Splatoon* waren schon von Beginn an auf der Disc des Spiels enthalten. Neben diversen Waffen trifft das besonders auf einige Maps zu, in denen ihr euch online mit anderen Inklingen bunte Schlachten liefern könnt. Das mag heutzutage leider zu den mittlerweile üblichen Geschäftsmethoden gehören, schönzureden gibt es da aber auch bei Nintendo als

Klamotten braucht das Land: Die neue Kollektion ist eingetroffen und enthält unter anderem fesche Lederjacken, die euren Inkling noch eine Spur cooler machen.

Die europäischen Varianten des alle paar Wochen abgehaltenen Splatfestes wissen thematisch bislang leider noch nicht zu überzeugen.

Die Goldfischkanone knallt richtig rein, doch ihr müsst sie vorher lange aufladen. Das Ziel seht ihr schon weiter hinten, beim Startpunkt des feindlichen Teams.

Hersteller nichts. Immerhin: Für sämtliche Zusatzinhalte, auch die später per Download hinzugekommenen, müsst ihr nicht einen Cent ausgeben. Nun ergibt es an dieser Stelle wenig Sinn, jede neue Waffenkombination und jedes neue Kleidungsstück im Detail zu erläutern. Die komplett neuen Schießprügel wollen wir euch aber nicht vorenthalten. Bereits mehrfach in den Trailern und in der Form eines Inkling-Artworks zu sehen war der Quasto, eine Art überdimensionaler Pinsel. In seiner Funktionsweise weist er, ähnlich wie auch der Quasto Fresco sowie der Kalligraf, identische Eigenschaften wie die schon bekannten Roller auf. Die eingefärbte Fläche ist zwar deutlich kleiner, dafür seid ihr mit einem Quasto fast doppelt so schnell unterwegs. Gerade in den beiden neuen Spielmodi, auf die wir später noch zu sprechen kommen, ein unverzichtbarer Vorteil. Spielerisch das genaue Gegenteil erhaltet ihr mit der Splatling. Der wuchtige Super Soaker im Großformat braucht wie die Scharfschützengewehre ein paar Augenblicke, um sich aufzuladen, verschleudert dann aber sehr viel Tinte mit sehr hoher Reichweite. Schade nur, dass der Dauerbeschuss lediglich einige Sekunden anhält und man nicht so lange herumballern kann, bis der Tintenvorrat erschöpft ist. Die Splatling eignet sich sehr gut zum Abdecken eines weiträumigen Gebietes mit wenigen Deckungsoptionen für den Gegner, in verwinkelten Arealen zieht man bei Überraschungsangriffen jedoch immer den Kürzeren. Hier kommt der Schwapper ins Spiel – nichts anderes als ein Eimer voller Tinte, den ihr den feindlichen Tintenfischen ins Gesicht schütten könnt. Die Reichweite sollte dabei nicht unterschätzt werden. Mit einem Sprung von einer leichten Anhöhe aus können Benutzer des Schwappers es sogar mit Dual-Platschern oder den Gallon-Werfern aufnehmen. Dies gilt auch für die Dynaroller, welche dazu noch eine enorm große Fläche mit Tinte abdecken können. Dass diese Art Waffe dafür verwendet werden kann, um auf Distanzkämpfe spezialisierte Inklinge auszumanövrieren, war von den Entwicklern bestimmt nicht so gedacht. Man darf hoffen, dass Nintendo hier in naher Zukunft ein wenig nachbessert.

Endlich dürft ihr auch mit festgelegten Spielern – sogar in Privatlobbys – ins bunte Gefecht ziehen.

Ich war doch in Deckung!

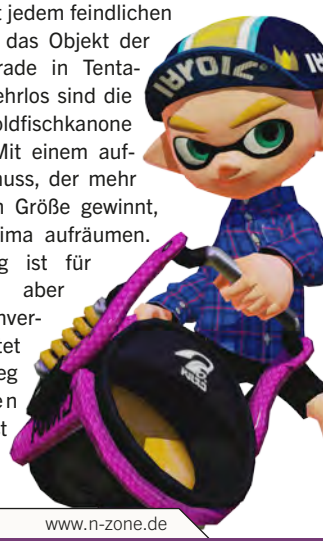
Ebenso ein Update nötig haben nach wie vor das Matchmaking und der Online-Code von *Splatoon*. Rudimentär achtet das Spiel zwar darauf, dass in offenen Standardkämpfen relativ gleichrangige Inklinge gegeneinander antreten, aber dass sich ein frisch geschlüpfter Level-5-Neuling plötzlich in einer Veteranenrunde einfindet, kommt definitiv zu häufig vor – mit einer fairen Balance ist da nicht mehr zu rechnen. Durch die offene Server-Struktur

Beim neuen Modus Turm-Kommando müsst ihr euren Kameraden, der das Konstrukt gekapert hat, so gut es geht vor dem Feuer des Feindes schützen.

und die enorme Beliebtheit des Spiels in Japan sind Matches mit japanischen Zockern an der Tagesordnung. Daran ist theoretisch nichts auszusetzen, doch muss man in diesen Fällen häufig mit Lags rechnen – US-Zocker übrigens miteingeschlossen. In besonders üblen Fällen ist man schon längst hinter der Wand in Deckung gegangen, platzt nach wenigen Augenblicken aber trotzdem, denn irgendwie hat die Tinte doch noch ihren Weg ins Ziel gefunden. Über Spürbomben hüpfen kann sich gar als Glücksspiel erweisen. Jetzt aber genug gemeckert, denn irgendwie muss sich *Splatoon* seine N-ZONE-Wertung von 90 Prozent ja verdient haben. Das ohnehin schon grandiose Gameplay mit seiner innovativen Tinten-Mechanik zündet nämlich auch in den neuen Spielmodi, erfordert gleichzeitig aber auch eine Menge Umdenken. Im Turm-Kommando etwa gilt es, einen zentral platzierten Turm zu besetzen, der sich anschließend auf einer festen Route Richtung gegnerische Hälfte macht. Erreicht der Turm dort sein Ziel, geht die Runde an euch. Deckungsmöglichkeiten bietet das Konstrukt aber so gut wie keine – kluge Teamkameraden schwimmen daher voraus und kümmern sich darum, dass die Route frei bleibt. Anstatt also einfach nur blind Richtung Turm zu marschieren, lohnt es sich eher, beim Eintreffen ein wenig zu warten und zu überprüfen, wie viele Kollegen und wie viele Gegner am Start sind.

Es glitzert so schön

Selbiges gilt auch für Operation Goldfisch. Statt eines Turmes muss hier eine dicke Kanone ins feindliche Hauptquartier getragen werden. Durch eine Barriere geschützt, müsst ihr selbige erst durch Dauerfeuer ausschalten und euch dann die Wumme schnappen. Reduziertes Schwimmtempo sowie ein von Weitem schon zu sehendes Glühen verrät jedem feindlichen Inkling, dass das Objekt der Begierde gerade in Tentakeln liegt. Wehrlos sind die Träger der Goldfischkanone aber nicht. Mit einem aufladbaren Schuss, der mehr und mehr an Größe gewinnt, lässt sich prima aufräumen. Manndeckung ist für den Träger aber trotzdem unverzichtbar, solltet ihr den Sieg davontragen wollen. Ist



DIE SACHE MIT DEM TINTENFISCHMÄDCHEN

Unter den vielen Kleidungsstücken, die Nintendo ins Spiel gepackt hat, sticht ein skurriles Outfit besonders hervor.

Schon lange vor dem Release von *Splatoon* zeigten sich die Spieler von dem ungewöhnlichen Online-Shooter aus dem Hause Nintendo begeistert und fertigten Tausende von Artworks an, die ihren Weg ins Internet fanden – ganz gleich ob nun auf Deviantart, Tumblr oder dem japanischen Äquivalent Pixiv – immer wieder tauchten dabei Inkling-Zeichnungen auf, in denen die Hauptcharaktere ein weiß-blaues Kleid trugen, oftmals noch in Kombination mit einem optisch ähnlichen Manga-Mädchen. Hierbei handelt es sich um das Squid Girl aus der seit 2007 laufenden Serie *Shinryaku! Ika Musume*. Das Mädel mit den blauen Tentakelhaaren hat es sich zur Aufgabe gemacht, der Menschheit für die Verschmutzung der Meere eine Lektion zu erteilen. Allerdings scheitert ihre Mission schon beim ersten Landgang und sie freundet sich stattdessen mit den Betreibern einer Strandbar an. Der Mix aus Comedy und Slice of Life wurde bereits vor einigen Jahren mit zwei Serien als Anime auf den Markt gebracht – auch in Europa und den USA. Aufgrund der thematischen Parallelen zwischen *Ika Musume* und *Splatoon* wurde seitens der Fans oft gefordert, das Squid Girl auch ins Spiel zu packen. Sogar der Manga-Autor meldete sich per Twitter und brachte seine Zustimmung zum Ausdruck. Schon kurz nach der Veröffentlichung von *Splatoon* hörte Nintendo auf die Wünsche der Fans und implementierte das Outfit vom Squid Girl ins Spiel. Eine ähnliche Aktion veranstaltete Nintendo übrigens auch mit dem japanischen Videospielmagazin Famitsu, von dem es ebenfalls Kleidungsstücke in *Splatoon* zu erwerben gibt.

Die Muränentürme sind ein Fest für Scharfschützen. Gerade unvorsichtigen Rollern verpasst man schnell einen Klecks zwischen die Augen. Der Pfad auf der linken Seite ist gut geeignet, um sich an der Front in der Mitte vorbeizuschleichen.

nach fünf Minuten Spielzeit immer noch kein Gewinner ermittelt, siegt das Team, welches mit Turm beziehungsweise Goldkanone weiter vorgestoßen ist. An beiden Modi ist besonders die veränderte Levelstruktur hervorzuheben. Die bekannten Stages wurden an diversen Stellen leicht umgebaut und bieten euch nun Abkürzungen, die in Standard- und Rangkämpfen nicht zur Verfügung stehen. Das kann euch im entscheidenden Moment den dringend benötigten Vorteil bringen, allerdings kann auch die Gegenpartei hieraus Profit schlagen. Blitzschnelles Umdenken ist dann angebracht, wenn ihr zum B-Rang aufsteigt. Spätestens für den Sprung von B+ auf A- ist mehr als nur eigenes Können erforderlich – ein schwaches Glied im eigenen Team mindert die Chancen für den nächsten Aufstieg sehr deutlich.

Der Sieg ist unser, aber ganz fair war er nicht: Der vierte Spieler des gegnerischen Teams ist nämlich schon vorzeitig aus den Spiel geflogen. Kommt hin und wieder vor.

Die Splatling ist mir ihrer großen Reichweite perfekt dazu geeignet, um offene Flächen im Alleingang zu verteidigen. Lasst euch in der Feuerpause nicht überrumpeln.

Neuer Sammelwahn

Wer nicht den Drang verspürt, zur weltweiten S-Ranking-Elite zu gehören, muss nicht verzagen. Ab sofort könnt ihr auch in normalen Gefechten wieder Erfahrungspunkte sammeln, um im Level aufzusteigen. Nintendo war hier ganz schön spendabel: Die obere Levelgrenze liegt nun bei 50 statt 20! Pro Sieg, zumindest in den Standardkämpfen, könnt ihr jetzt aber nicht mehr als fünf Punkte einfahren. Mit jedem weiteren Level kommen aber 24 benötigte Punkte hinzu – ab Stufe 30 braucht es also schon 264 davon. Erkämpfen dürft ihr euch diese ab sofort auch in fest eingeteilten Teams mit Freunden. Sogar Spieleranzahl, Karte und Modus dürfen vom Lobby-Host festgelegt werden. Einer der größten Kritikpunkte von *Splatoon* gehört somit der Vergangenheit an, was dem Spiel endlich den ersehnten Zehner bei der Multiplayer-Wertung beschert. Zwar reicht das nicht, um auch die Gesamtwertung anzuheben, doch wer weiß, was Nintendo für die restliche Jahreshälfte noch alles in petto hat. Zumindest die N-ZONE-Redaktion hat schon Pläne ins Auge gefasst. Was es damit auf sich hat, erklären wir euch im Community-Bereich auf Seite 88.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Erweitert und verbessert – wenn auch nur im Detail. *Splatoon* ist immer noch ein Hit!“

Splatoon bereitet mir auch im dritten und vergleichsweise längsten Anlauf nach wie vor viel Freude – Vorschau- und Testversion miteingeschlossen. An neue Inhalte für die Einzelspielerkampagne hat Nintendo zwar nicht gedacht, aber die war ohnehin seit jeher nur als Tutorial für den deutlich wichtigeren Mehrspielermodus gedacht. Die neuen Rangkampf-Modi wissen mit spannenden Matches nach wie vor auf ganzer Linie zu überzeugen. Genauso oft kam es aber auch vor, dass durch Lags und unpassende Teamverteilungen ein Sieg schon frühzeitig ausgeschlossen war. Das kann zu Frustmomenten führen, welche aber zum Glück eher die Ausnahme sind. Sofern auch ihr vorhabt, mit eurem Inkling Level 50 zu erreichen: Wir sehen uns online!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖ Online öfters immer noch Abstürze

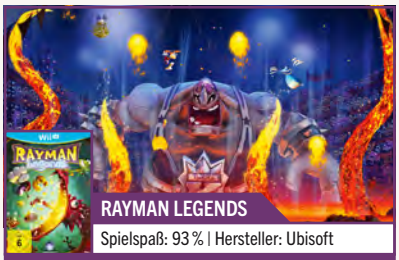
WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

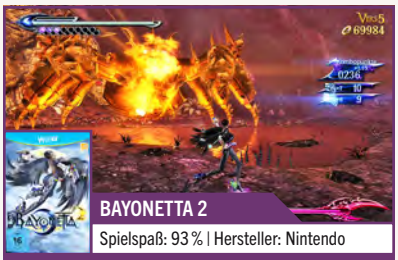


RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

- **Super Mario 3D World**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

- **Splatoon**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

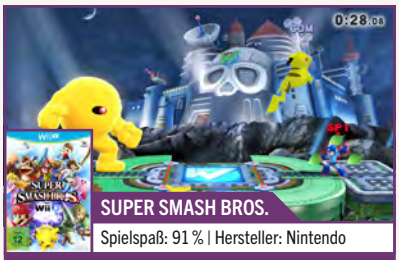
(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

- **Assassin's Creed 4: Black Flag**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft
- **Skylanders: Trap Team**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

- **Tekken Tag Tournament 2**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Injustice: Götter unter uns**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

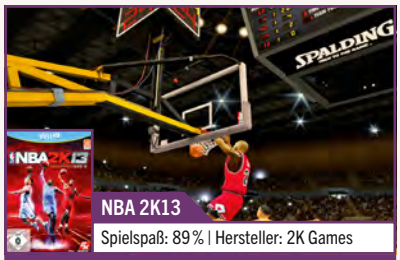
EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

- **Call of Duty: Black Ops 2**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision
- **007: Legends**
  Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

- **Mario und Sonic: Sotschi 2014**
  Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

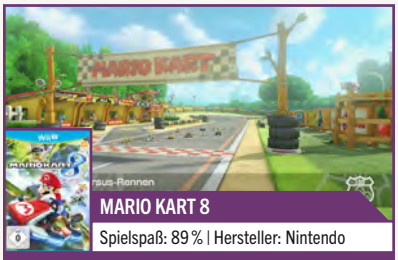
GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

- **Mario Party 10**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

- **Need for Speed: Most Wanted**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA
- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

- **Monster Hunter 3 Ultimate**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- –
  –

LEGEND OF KAY

Es gab mal eine Zeit, da wäre *Legend of Kay* selbst mit seinen 71 % in den Wii-U-Top-50 gelandet. Jetzt nicht mehr!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego Jurassic World
Test (08/15): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Das gesuchte Retro-Spiel aus der letzten Ausgabe war … das legendäre *Solar Striker*! Sucht auf Youtube ruhig mal nach „Solar Striker Metal" – es lohnt sich. Nun denn, auf zur nächsten Runde!

Auch diesmal suchen wir nach einem klassischen Game-Boy-Spiel aus den frühen 90er-Jahren. Wer sich diese Mischung aus Plattformer und Adventure nach Hause holte, brauchte einiges an Frustresistenz! Unser mysteriöser Titel war generell verdammt schwer, scherte sich zudem nicht groß um Fairness und war berüchtigt dafür, euren Charakter Fallschaden aus zu großer Höhne nehmen zu lassen – und das als Spiel mit Jump&Run-Wurzeln! Die dargebotene Musik könnte allen Veteranen der Game-Boy-Ära dabei schlimmere Albträume bereitet haben als das dämonische Design der verschiedenen Endgegner: Ein paar Sekunden schon fast penetrantes Gedudel in Dauerschleife traf auf fiese Stöhn-Soundeffekte. Die größte Überraschung dürfte aber der Entwickler dieses Spiels sein – kaum zu glauben, wer das Teil produziert hat!

MY TWO COINS

Nach all den schlechten Nachrichten der letzten Zeit möchten wir auch mal wieder etwas Schönes vermelden! Wie wäre es denn zum Beispiel mit der jüngsten Ankündigung seitens Capcom, endlich ein Remake zum legendären *Resident Evil 2* auf die Beine zu stellen? Und damit sogar jetzt sofort anzufangen?

Ich erinnere mich mit Freuden zurück: Im März 2014 wurde *Resident Evil 2* endlich vom Index der jugendgefährdenden Medien gestrichen. Damit war es in Deutschland zum ersten Mal seit seiner Premiere Ende der 90er-Jahre (!) frei und legal im Handel erhältlich. Auch für uns hier in der Redaktion war das eine Befreiung, durften wir doch fast 20 Jahre angestaute Begeisterung für dieses Meisterwerk schriftlich an unsere Leser durchkommunizieren – was wir auch gerne, oft und mit erheblicher Lautstärke getan haben.

Eigentlich hätte ich nicht gedacht, dass ich zu *Resident Evil 2* noch einmal ein neues Thema starten würde – doch siehe da, Capcom hat tatsächlich offiziell die Arbeit an dem längst überfälligen Remake dieser Survival-Horror-Legende aufgenommen! Zu verdanken haben wir das vor allem uns selbst: Offensichtlich konnten sich die Softwaregötter aus Japan den wiederholt und mit Nachdruck vorgetragenen Wünschen der Gaming-Fans nicht länger entziehen. Gut gemacht, Jungs und Mädels! Jetzt bleibt natürlich nur noch eine Sorge: Wird das *Resident Evil 2*-Remake auch für die Wii U odar gar Nintendo NX erscheinen? Anlass zur Hoffnung gibt hier die geniale Neuauflage von *Resident Evil 1*. Die ist nämlich ursprünglich wo entstanden? Genau, auf dem altehrwürdigen Gamecube!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

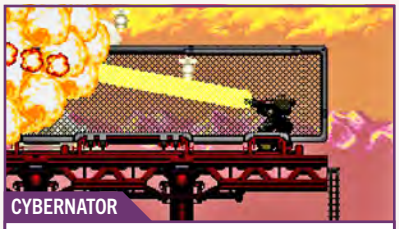
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

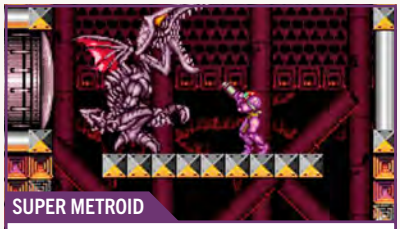
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

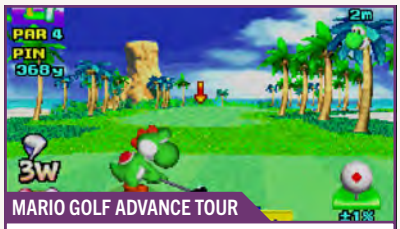
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert.

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

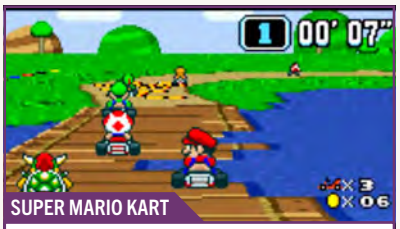
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil.

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

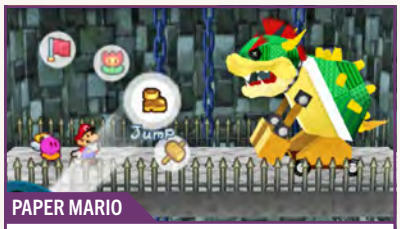
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
Über dieses Meisterwerk ist bereits alles Sinnvolle gesagt worden, von daher nur: Hoch lebe die Rache der Hühner!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

The Fall
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

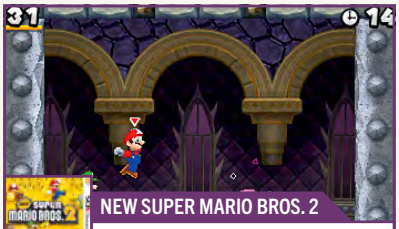
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

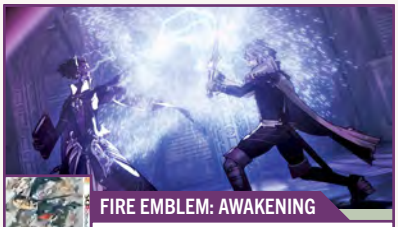
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



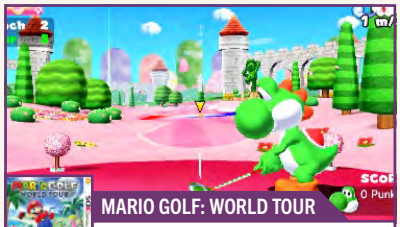
FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

TOMODACHI LIFE

Oha, kein einziger 3DS-Test!? Nun, dann erinnern wir euch zu Ehren Iwata-sans eben noch einmal an das famose *Tomodachi Life*!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

SUPER EFFECTIVE

So, so. Ihr seid also losgezogen und habt euch *Devil's Third* organisiert? Und jetzt steht ihr da und beißt in einigen Gefechten regelmäßig ins Gras? Wir lassen euch natürlich nicht im Stich!

Mit den meisten Kampfsituationen in *Devil's Third* dürftet ihr keine großen Probleme haben. Anders sieht das bei einigen Zwischen- und Level-Endgegnern aus. Zunächst mal die Brechstangen-Methode: Im Optionsmenü dürft ihr die Schwierigkeitsstufe auch eines laufenden Spiels modifizieren und zur Not von „Normal" zu „Casual" wechseln. Dadurch könnt ihr einigen unfairen Szenen (auf Kosten eurer Zocker-Ehre) die Zähne ziehen.

Solltet ihr von einem oder zwei Zwischenbossen mit Gatling Guns traktiert werden, dann versucht, euch hinter einer Barrikade zu verschanzen und aus der Deckung heraus zu feuern – die meisten eurer Feinde ballern lieber blindlings drauflos und schießen ihre Munition in die Wand, anstatt um euer Versteck herumzuspurten und eure Flanke zu attackieren. Dabei spielt es keine Rolle, wie stabil die von euch gewählte Deckung ist – es kann ebenso eine Steinmauer oder ein Wandvorsprung sein wie ein weicher Koffer oder einige Pflanzen.

Habt ihr es gleich mit mehreren Zwischenbossen im mechanisierten Kampfanzug zu tun oder werdet ihr von der Haudrauf-Variante mit Kettensägen angegriffen, solltet ihr versuchen, eure Widersacher zu euren Computer-Verbündeten zu locken. Die sind nämlich unverwundbar und eröffnen das Feuer auf alle Feinde, die sich in ihrer Nähe befinden. So begeben sich die Zwischenbosse und eure digitalen Kriegs-Kameraden miteinander ins Gefecht und ihr könnt die nun abgelenkten Opponenten deutlich gefahrloser ins Visier nehmen. Verzichtet dabei lieber auf Nahkampfattacken – nicht aber auf Granaten und Raketen! Wie gesagt, eure Mitstreiter sind unverwundbar.

Die Level-Endgegner dürften euch vor allem aufgrund ihrer nervigen Sofortkill-Manöver Probleme bereiten. Lernt deswegen die Bewegungsabläufe und vor allen Dingen das Gebrüll dieser besonders knifflingen Feinde auswendig. Üblicherweise kündigen sie ihre Sofortkills nämlich durch eine bestimmte Körperhaltung oder einen prägnanten Schrei an. Wenn es so weit ist, rennt einfach weg!

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

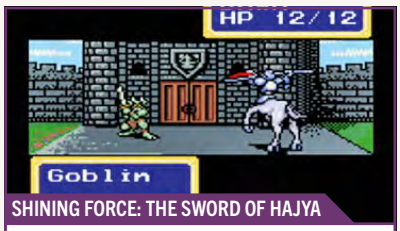
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

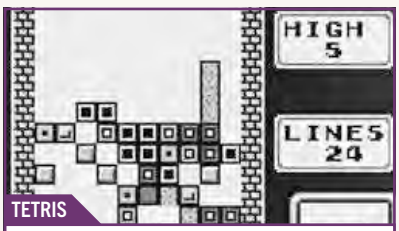
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

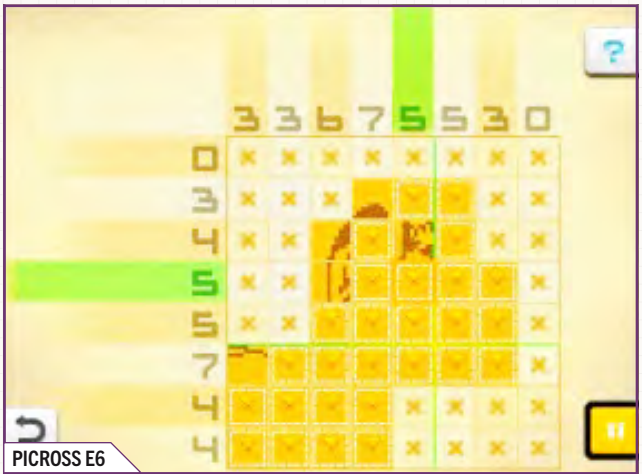
Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

SUPER STREET FIGHTER 2: TURBO REVIVAL

Eigentlich sind (fast) alle *Street Fighter*-Games richtig gute Spielspaßgranaten. Dieser Handheld-Ableger mit seinem ellenlangen Namen scheitert aber an den technischen Grenzen des GBA.



PICROSS E6

Die *Picross*-Serie, mittlerweile bei Teil *e6* angekommen, hält mit einer erstaunlichen Beharrlichkeit an ihrem 8er-Wertungsschnitt fest. Bisher gab es mit Teil *e2* nur einen 7er-Ausreißer.

3D STREETS OF RAGE 2

Nicht ganz so rar gesät wie der Vertreter des Strategie-Genres, aber dennoch mit Seltenheitswert: Beat 'em Ups! Und dann noch so gute.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

NEU 3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

NEU Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

SHINGEKI NO KYOJIN HUMANITY IN CHAINS

3DS Sie sind die Leser und wir sind die N-ZONE! Der wohl populärste Anime der letzten Jahre nimmt den 3DS ins Visier und versetzt euch an die vorderste Front des Schlachtfeldes.

Als die Animeserie *Shingeki no Kyojin* vor gut zwei Jahren im japanischen TV erstmals ausgestrahlt wurde, entwickelte sie sich binnen kürzester Zeit zu einem Phänomen, das die Landesgrenzen schnell hinter sich ließ und auch westliche Zuschauer in seinen Bann zog. Selbstredend, dass die Marketingschiene da nicht lange unbefahren blieb und *Attack on Titan* – so der übersetzte Name der Serien – schnell mit Merchandise zugebombt wurde. Neben Figuren, Cosplay und sogar einem Realfilm ließ auch das passende Videospiel nicht lange auf sich warten. In Japan schon Ende 2013 erschienen, schwingt sich der virtuelle Erin nun auch ins europäische Lager, um den Titanen hierzulande einen neuen Seitenscheitel zu verpassen. Die Hauptstory des Spiels unterteilt sich in fünf Kampagnen, welche jeweils einen Charakter in den Vordergrund stellen und der Vorlage dabei sehr treu bleiben. Hintergrundwissen solltet ihr jedoch auf jeden Fall mitbringen, denn trotz einiger Szenen aus der Serie sowie diversen Standbildern und Cutscenes hat man immer das Gefühl, dass nicht das gesamte Spektrum der Story vollständig wiedergegeben wird. Der Grundplot ist allerdings auch für Laien schnell verständlich: Haushohe Titanen greifen die lange isolierte, letzte Bastion der Menschheit an und ihr müsst eure Zuflucht vor den grotesken Kreaturen schützen. Dank einer Apparatur namens Omni-directional Mobility Gear (kurz ODM) könnt ihr euch wie Spider-Man durch die Häuserschluchten schwingen und natürlich auch vorbeistampfende Titanen anvisieren. Sobald ihr eure Schwerter gezückt habt, müsst ihr im richtigen Augenblick die X-Taste drücken, um der verwundbaren Stelle des Titanen einen Hieb zu verpassen, und gleichzeitig darauf achten, nicht selbst in die Griffel des Monstrums zu geraten. Die rudimentäre Spielmechanik funktioniert und macht sogar durchaus Spaß, doch leider riecht der Rest von *Shingeki no Kyojin* nach Schnellschuss. Die Kamerasteuerung ist ein unkomfortabler Graus, die Levels sind öde und unübersichtlich ausgefallen und die Optik des Spiels insgesamt sehr unspektakulär. Fans kaufen es, der Rest schwingt sich weiter zum nächsten Spiel. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Spike Chunsoft
Termin:	2. Juli 2015
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	6

Gelenke samt Nacken sind die einzigen Stellen, an denen ihr den Titanen Schaden zufügen könnt. Einen frontalen Angriff solltet ihr dabei aber stets vermeiden.

Alternativ könnt ihr im umfangreichen World Mode auch einen eigenen Charakter erschaffen und dann mit drei weiteren Spielern gemeinsam auf Titanjagd gehen.

Zu zweit im Koop überzeugt *3D Gunstar Heroes* auch auf Nintendos mobiler Hardware. Allerdings müssen sich eure Mitspieler in unmittelbarer Nähe aufhalten.

Die vielen Explosionen versprechen nicht zu viel: In dem Shooter geht es jederzeit heiß her. Technisch hat Sega wieder einmal einen hervorragenden Job gemacht.

3D GUNSTAR HEROES

3DS Sega führt seinen Modernisierungsfeldzug auf Nintendos 3DS erfolgreich fort.

Schon mehrfach hat der japanische Traditionshersteller die eShop-Seiten mit seinen gelungenen 3D-Remakes deutlich aufgewertet. Das jüngst veröffentlichte *3D Gunstar Heroes* bildet da keine Ausnahme und zeigt deutlich, wie man das oft verschmähte 3D-Feature von Nintendos Handheld nutzen kann, um alte wie neue Spiele gehörig zu verbessern. Im Falle von *Gunstar Heroes*, das ursprünglich 1993 auf dem Mega Drive erschien, ist das fast schon eine Kunst, denn der Sidescroll-Shooter trieb Segas Konsole einst technisch an die Grenzen und holte noch einmal alles aus dem Gerät raus. Das wuchtige Gameplay mit den kernigen Soundeffekten ist nahezu ohne Verluste auf den 3DS übertragen worden. Sogar für spielerische Verbesserungen wie den Gunslinger-Modus waren sich die Entwickler nicht zu schade, was es euch einfacher macht, zwischen den Waffen zu wechseln. Noch besser wird der ohnehin schon formidable Shooter im Koop-Modus, auch wenn dieser nur mit lokalen Spielern möglich ist.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Sega
Termin:	20. August 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	9

STAR FOX COMMAND

Wii U Alte Weltraumweisheit: Wenn die Füchse in ihrem Arwing tief fliegen, gibt's Regen.

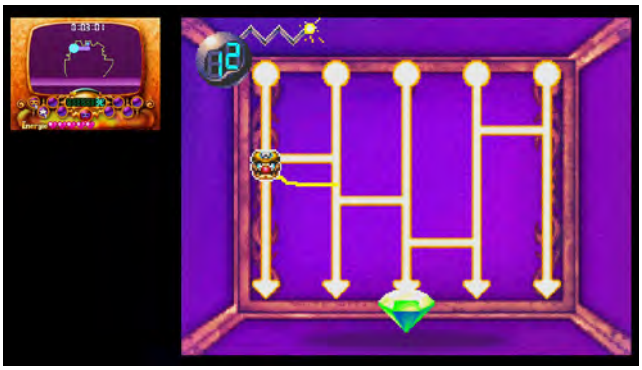
Bevor Nintendo am 4. Dezember einmal mehr seinen Sternenfuchs auf die wartende Spielergemeinde loslässt, wird diese erst einmal mit ein paar Häppchen geködert. Den Anfang dabei macht mit *Star Fox Command* einer der eher neueren Titel der Serie. Auf dem Touchpad der Wii U – im Original war es der Nintendo DS – müsst ihr auf einer Radarkarte Fluglinien für euer Arwing-Team einzeichnen, um so heranfliegende Feinde davon abzuhalten, euer Mutterschiff Great Fox zu erreichen. Kommt es zum Kontakt zwischen zwei Raumgleitern, wechselt die Spielperspektive zum bekannteren All Range Mode aus *Lylat Wars*. Wirklich besser wird *Star Fox Command* an dieser Stelle leider nicht, denn die ohnehin schon frustrierende Steuerung, die nur mit dem Stylus kompatibel ist, wird auf dem Bildschirm des GamePads nicht gerade komfortabler. Selbst wenn ihr eine bequeme Haltung gefunden habt, machen die Raumkämpfe immer noch weniger Laune als in den klassischen Shooter-Titeln von Fox McCloud. Kein Totalausfall, aber leider ein gutes Beispiel dafür, dass man nicht allen Titeln eine Stylus-Steuerung aufzwingen sollte.

Marco Cabibbo

Genre:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Termin:	6. August 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

Behaltet immer den unteren Bildschirm im Auge, denn nur dort könnt ihr sehen, in welche Richtung euer Gegner gerade geflogen ist. Ein sehr nützliches Tool.

Einige Kostüme sind schwieriger zu aktivieren als andere. Zeichnet „einfach“ ein Quadrat über Wario, um ihn in Maler-Wario zu verwandeln.



Die acht ausgelutschten Minispiele sind bei Weitem nicht so unterhaltsam wie die abgedrehten Microgames in *Wario Ware*, das deutlich mehr auf dem Kasten hat.

WARIO: MASTER OF DISGUISE

Wii U Kein Meisterwerk: Verkleidet Wario, um ihm bei der Schatzssuche zu helfen.

Raffzahn Wario giert nach Schätzen – was für ein Glück, dass ein Zauberstab in die Griffel des Antihelden fällt, mit dessen Hilfe er sich verwandeln kann. Als Astronauten-, Drachen- oder Ninja-Wario durchkämmt man schatzgefüllte Levels und löst Kombinationsrätsel. Maler-Wario zum Beispiel kreiert Blöcke, die man dann verschieben kann, um Vorsprünge zu erreichen. Der Touchscreen spielt eine wichtige Rolle, denn nicht nur werden die Verwandlungen von Wario (insgesamt gibt es acht verschiedene Kostüme) durch Stylus-Gesten ausgelöst, auch vor dem Öffnen von Truhen muss eines von acht uninspirierten Minispielen aus Nintendos Mottenkiste der DS-Klischees absolviert werden: Malt etwas aus, tippt auf Objekte, verbindet Punkte. Das ständige Kritzeln reißt aus dem Spielfluss und funktioniert zudem oft nicht präzise genug. In hektischen Momenten, etwa bei Bossfights, sind Fehler besonders ärgerlich. Auch die langatmige Präsentation mit nervigen Dialogen und Figuren (Graf Cannoli) zehrt an den Nerven. **Katharina Reuß**

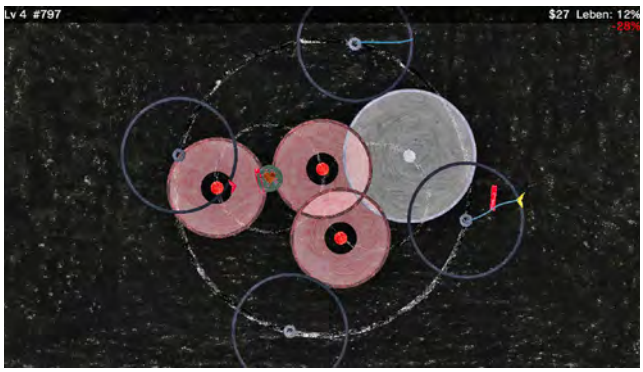
Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Suzak
Termin:	20. August 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

ZACISA: DEFENSE OF THE CRAYON DIMENSIONS!

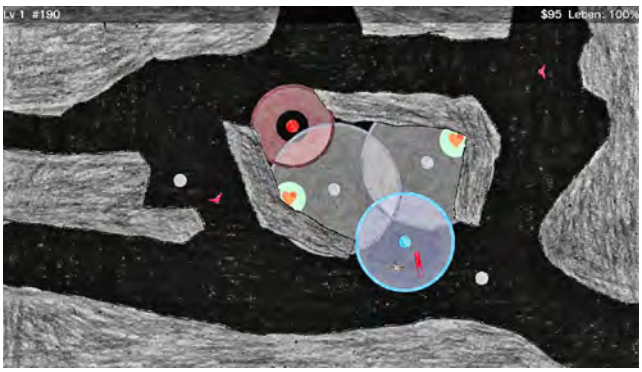
Wii U Hinter der hässlichen Fassade verbirgt sich ein solides Tower-Defense-Spiel.

Nein, schön ist *ZaciSa* nicht. Und auch die Präsentation ist mit dem Adjektiv „zweckmäßig“ gnädig umschrieben. *The Crayon Dimension*, auf Deutsch die Buntstiftdimension, wird ihrem Namen voll gerecht: die Levels sehen aus, als seien sie fix hingekritzelt worden, die unterschiedlichen Einheiten werden symbolisiert von schlichten Kreisen. Das Ziel ist die Verteidigung der Basis gegen galaktische Angreifer. Verteidigungsgerätschaften wie Drohnen, Bomber und Tesla-Spulen unterscheiden sich in Radius und der Angriffsstärke voneinander. Für jeden Abschuss gibt’s Geld, mit dem man neue Einheiten kauft oder das verbessert, was sich bereits auf dem Feld befindet. Die Mechanik ist bewährt, Fans von Tower Defense kommen daher auf ihre Kosten. **Katharina Reuß**

Genre:	Tower Defense
Entwickler:	ZeNfA Productions
Termin:	20. August 2015
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	7



Unter den zwölf Levels gibt ein paar einfallsreich gestaltete Varianten. Auf dieser Map kreisen die Teslaspulen und Bomber in einer Umlaufbahn um die Basis.



Die Feinde sind kleine, schwebende Symbole mit unterschiedlich starker Abwehr. Alle fünf Levels kommt eine große Gegnerwelle auf die Basis zu.

BEATBUDDY

Wii U Mit Taktgefühl oder jeder Menge Geduld ans viel zu frühe Ziel. Dieses kunterbunte Game sorgt mit knackigen Rätseln, Humor und Electro-Beats für Spielspaß.

Mehr Liebe als in dem kleinen Action-Adventure rund um das Geisterwesen *Beatbuddy*, seine Schwestern Harmony und Melody und die wunderschöne Unterwasserwelt Symphonia findet man wohl nur selten. Alle Hintergründe sind handgezeichnet, und weisen schier endlos viele Details auf, wie man es sonst nur aus dem Hause Vanillaware gewohnt ist. Diese Welt muss der kleine blaue Buddy retten, denn der böse Prinz Maestro versucht mit aller Macht, die Musik an sich zu reißen. Sein Druckmittel sind Harmony und Melody, welche, wie nicht anders von einem Adventure zu erwarten, natürlich gerettet werden müssen – Mario und Co. lassen grüßen.

Taktgeber Musik

Begleitet von coolen Elektronikbeats, stürzt man sich in die ersten Kämpfe mit einigen leicht wütenden Unterwasserbewohnern. Feuerschießende Schnecken, riesige hungrige Fische und Verfolgungskrabbeltiere sind nur einige von vielen Gefahren für Buddy. Die ersten Levels sind gut ohne Taktgefühl zu meistern. Im späteren Spielverlauf ist man aber mit dieser „musikalischen Behinderung“ durchaus im Nachteil. Prinzip des Spiels ist es nämlich, *Beatbuddy* im Rhythmus der im Hintergrund laufenden Musik zu bewegen. Alles wird vom Takt wieder aufgegriffen, bewegt sich dazu oder ist ein Teil der Musik. Gegner ballern im Beat und auch Barrieren oder Laserschranken öffnen und schließen sich passend zur Musik. Doch vor allem die immer wiederkehrenden Rätsel sorgen für Spielspaß. Mit zunehmendem Spielfortschritt werden diese immer schwerer; vom einfachen Transport von Teilen und dem Einfügen in die Lücken bis hin zu riesigen Maschinen, welche mit unzähligen Knöpfen richtig justiert werden müssen, um zum Bosskampf zu kommen.

Mit dem Strom

Doch so schön und spannend *Beatbuddy* am Anfang auch zu sein scheint, enttäuscht es auf Dauer mit der strikten Linearität, welcher die Levels folgen. Außer den wenigen, eher offensichtlich versteckten Gems gibt es leider nur wenig zu entdecken, um den Spieler langfristig an die Wii U zu fesseln. Spaß hat man dank der guten Musik, dem sehr ironischen Humor, der schönen Gestaltung und den vielen Rätseln in vier bis fünf Stunden Spielzeit aber trotzdem mehr als genug. Da verkraftet man das abrupte, sehr überraschende Ende, die manchmal hakelige Steuerung und einige Lags durchaus. Und wie eine gute CD lässt sich das Spiel gerne zweimal oder dreimal hören beziehungsweise spielen.

Laureen Eggmann

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Threaks
Termin:	5. August 2015
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7

Für euer Bubblebuggy-Fahrzeug und den Kugelhagel aus dem integrierten Geschütz sind solche Massen an Unterwasserbewohnern kein Hindernis.

Eines von vielen Rätseln in *Beatbuddy*: Mit verschiedenen Schaltern dreht man die Rohre je nach Bedarf und kann dann zum nächsten Abschnitt schwimmen.

THE BRIDGE

Wii U Überdenkt eure Perspektive: Dieses Puzzlespiel ist ein Erlebnis der besonderen Art.

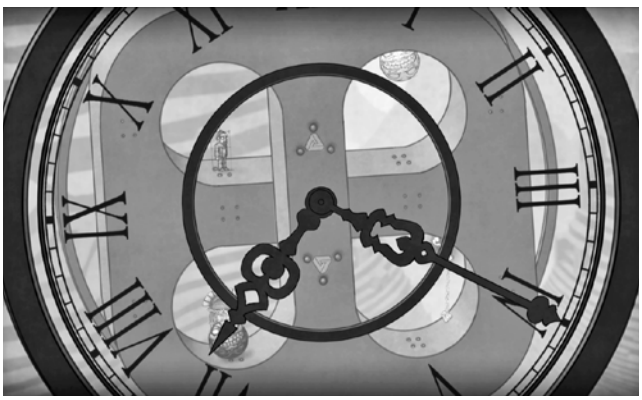
Wer Knobelspiele liebt, findet im vom Künstler M. C. Escher angehauchten *The Bridge* seinen Meister. In einer melancholischen – fast schon gruseligen – Welt sucht sich der namenlose Protagonist seinen Weg zur nächsten Tür. Von alten philosophischen Sprüchen geleitet, lohnt es sich hier, über den Tellerrand hinaus zu blicken, denn nicht nur der Boden kann uns zum nächsten Abschnitt bringen, sondern auch alle im Spiel vorhandenen Wände. Das grundsätzliche Prinzip hierbei: Durch seitliches Neigen des Wii-U-Gamepads dreht sich die Welt – und damit auch der mögliche Weg des Protagonisten. Als wäre dies für Otto Normalverbraucher noch nicht genug, haben die Hersteller noch einiges mehr in petto: Ihr müsst tödlichen Geschossen ausweichen, Saugstrudel sinnvoll einsetzen und dabei auch noch versteckte Schlüssel einsammeln. Umdenken können ist deswegen eine der Voraussetzungen für dieses Spiel.

Aller Anfang ist schwer?

Die ersten Levels lassen sich noch leicht durchschauen und sind dazu gedacht, Anfängern einen seichten Einstieg in die Materie zu ermöglichen. Meist reicht der Versuch, einfach bis zum Ausgang zu laufen und ein wenig die Welt zu drehen, um dort sicher anzukommen. Doch spätestens am Ende des dritten von insgesamt vier Kapiteln wird aus Nachdenken dann meist stupides Trial & Error, denn um so manche Ecken kann man leider nicht mehr denken. Der Wechsel von „Das war ja mal viel zu leicht“ bis „Was wollen die jetzt von mir?“ ist in *The Bridge* zu sprunghaft. Manch ein geübter Puzzle-Spieler wird sich deshalb bis zum vierten Kapitel nicht sehr gefordert fühlen und die wirklich harten Nüsse erst gegen Ende des Spiels finden. Wer sich dennoch nicht unterkriegen lässt, bekommt am Ende eine interaktive, erneut philosophisch angehauchte Schlusssequenz zu sehen. Dann darf man sich an den gleichen Levels – in gespiegelter und wesentlich schwererer Fassung – noch einmal versuchen. Melancholisch, kunstvoll und gruselig zugleich, atmosphärisch ein wahrlich gelungenes Spiel, welches den Spieler immer wieder überrascht und zum Umdenken anregt. Für Fans von Denkaufgaben ist *The Bridge* somit ein schönes, erfrischend anderes Puzzlespiel, in das man durchaus einige Stunden investieren kann.

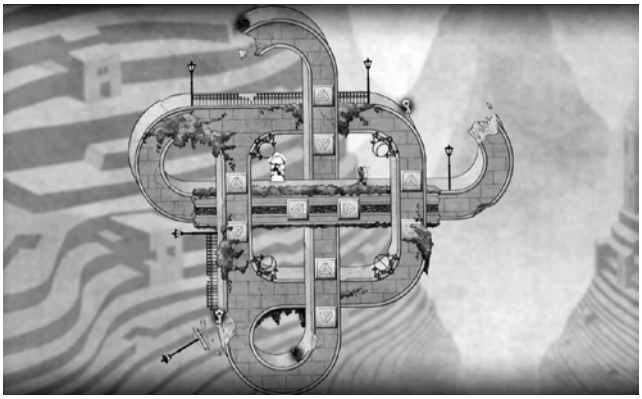
Laureen Eggmann

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Quantum Astrophysicists
Termin:	20. August 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

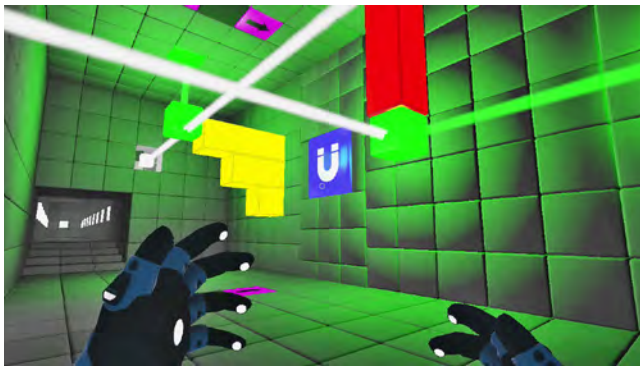


In dieser riesigen Uhr müsst ihr gekonnt die Schalter nutzen, um den tödlichen Kugeln auszuweichen. Zeit habt ihr dabei jedoch mehr als genug.

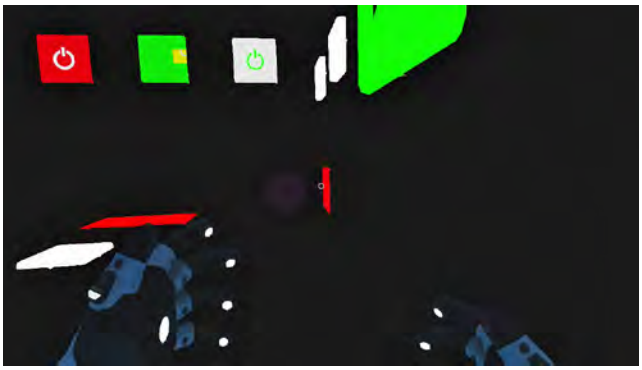
Nicht nur am Ende warten jede Menge philosophische Gedankenstücke auf euch, auch nach jedem Kapitel könnt ihr einen neuen Satz überdenken.



Nur ein paar Schlüssel einsammeln: Ganz so einfach macht es euch *The Bridge* nicht, zudem muss man auch die passende Farbe für Schlüssel und Tür haben.



Neben normalem Blöckeverschieben werden schon nach wenigen Stunden Spielzeit auch die Schwerkraft und Laserschranken in die Rätsel eingebaut.



Auch im Dunkeln müsst ihr euch zurechtfinden und die Kugel zum Ausgang bringen. Problematisch: Nur einzelne Blöcke können beleuchtet werden.

Q.U.B.E. DIRECTOR'S CUT

Wii U Ein Knobelspiel im Stile von *Portal* und doch bei näherer Betrachtung ganz anders.

Q.U.B.E. bietet zwar keinen amüsanten, uns beleidigenden Riesencomputer, jedoch einige schöne, nicht zu knifflige Knobelaufgaben. Der Hauptinhalt davon sind Blöcke, wie der englische Name des Spiels schon erahnen lässt. Mit euren Handschuhen könnt ihr Blöcke ein- und ausfahren, Wände bewegen oder euch eine Treppe zur nächsten Stufe bauen lassen. Genutzt wird dies für verschiedenste Rätsel, von einfachen Blöcke-durch-den-Raum-Schieben bis hin zu komplexen Laser-Schwerkraft-Rätseln, bei welchen Blöcke durch Änderung der Gravitation an bestimmten Stellen in einen Laser platziert werden müssen, um diesen umzuleiten und die Tür zu öffnen. Grundsätzlich sind die Rätsel sehr erfrischend und unterhalten für rund drei Stunden Spielzeit. Doch die manchmal etwas hakelige Steuerung mit dem Wii-U-Gamepad macht schnelle Reaktionen auf rollende Kugeln zur Geduldsprobe. Dank der modernen, sehr minimalistischen Aufmachung und einigen gut designten Denkaufgaben ein prima Knobelspiel. **Laureen Eggmann**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Toxic Games
Termin:	27. August 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

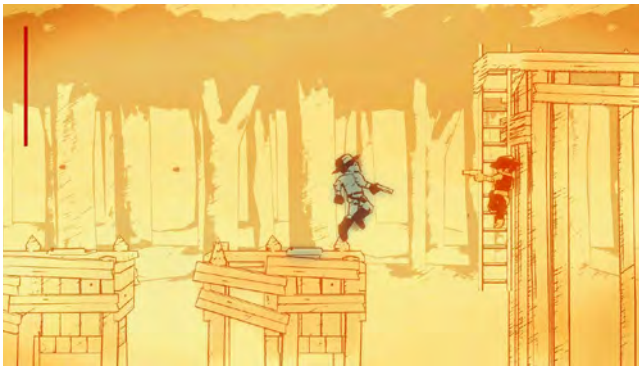
GUNMAN CLIVE HD

Wii U Die beiden Indie-Hits vom 3DS gibt es nun auch im Gesamtpaket für die Wii U.

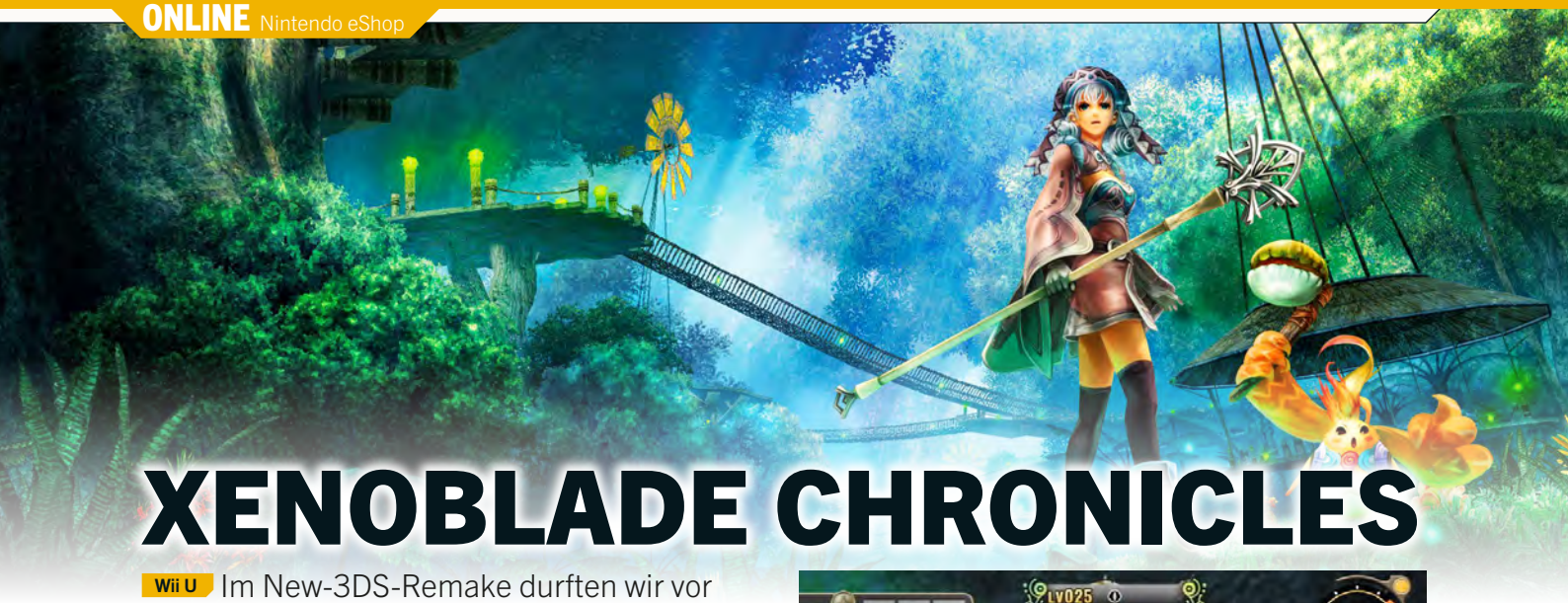
Der Einleitungssatz ist dabei gar nicht mal übertrieben: Als das erste *Gunman Clive* 2012 im eShop für den portablen 3DS erschien, gehörte es zu den ersten Überraschungshits, die nicht von Nintendo selbst enwickelt wurden. Nach fast drei Jahren ist nun die umfangreiche HD Collection für Wii U erschienen, die sich von der grobkörnigen 3DS-Grafik verabschiedet hat und sowohl den ersten als auch den zweiten Teil in gestochen scharfer Optik enthält. Inhaltlich hat sich eher weniger getan: Immer noch ist der Wilde Westen von Banditen überrannt worden, ebenso ist die Dame eures Herzens in Gefangenschaft geraten. Ganz im Stile von *Mega Man* durchquert ihr thematisch abwechslungsreiche Levels, weicht gegnerischen Attacken aus und lasst sie anschließend selbst blaue Bohnen kosten. Beim Schwierigkeitsgrad halten sich beide *Gunman*-Titel aber auch in der hochauflösenden Fassung dezent zurück. Wer den Colt noch nicht gezückt hat, sollte dies bei dem niedrigen Preis spätestens jetzt tun. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Hörberg Productions
Termin:	3. September 2015
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	8

Cowboys gegen Aliens gab es ja schon mal. An einem Duell mit einem Tyrannosaurus Rex ist also per se nichts auszusetzen. Solch absurde Gegner tauchen öfter auf.



Die stimmige Grafik beider *Gunman*-Titel ist typischen Steckbriefen aus der Zeit des Wilden Westens nachempfunden. Ebenso ungewöhnlich wie gelungen.



XENOBLADE CHRONICLES

Wii U Im New-3DS-Remake durften wir vor einigen Monaten bereits die gigantische Spielwelt Bionis zu retten versuchen. Nun wandert das Originalspiel endlich auch auf die Wii U.

Nur noch ein paar Mal schlafen, dann ist schon wieder Weihnachten! Nun gut, es sind wohl eher noch einige paar Male mehr, aber das wichtigere Ereignis für Fans japanischer Rollenspiele steht ohnehin schon am 4. Dezember an, denn dann erscheint endlich *Xenoblade Chronicles X*. Wer den Erstling noch nicht gespielt hat, bekommt nach Wii und 3DS dank des eShops nun endlich auch auf der Wii U die Gelegenheit dazu. In Gestalt einer stetig wachsenden Heldengruppe rund um den Jüngling Shulk machen wir uns darin auf, eine riesige Spielwelt voller Geheimnisse zu bereisen, um verheerende Ereignisse abzuwenden, die den Frieden und das Wohlergehen der Bewohner bedrohen. Die Geschichte kommt dabei typisch japanisch, aber gut erzählt und ordentlich epochal daher – nicht jeden Tag erforscht man schließlich den scheinbar leblosen Körper einer uralten Gottheit. Richtig gelesen, bei der Spielwelt Bionis handelt es sich um eine ebensolche. Anstatt totem Götterfleisch gibt's aber zum Glück jede Menge fantastisch gestaltete Areale, darunter belebte Siedlungen, verschneite Gebirge, im Dunkeln glitzernde Sümpfe und ein Dorf in einem Baumstamm mit ganz besonders knuffigen Bewohnern. Keine Frage: Das Design ist absolut fantastisch gelungen und gleicht somit so manch reichlich verwaschene Textur aus.

Auf Göttern kämpft's sich gut

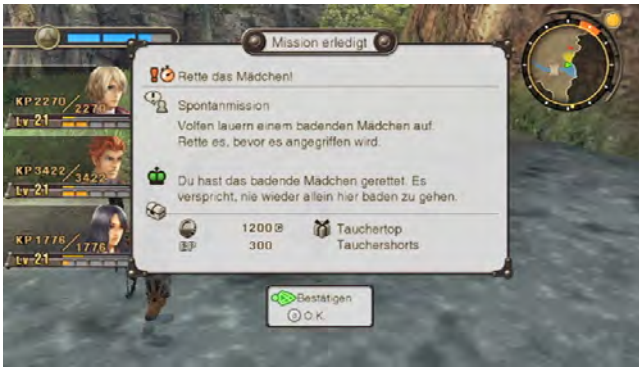
Mindestens ebenso zur Genialität von *Xenoblade Chronicles* trägt das hervorragende Kampfsystem bei. In Echtzeit treten wir gegen große und kleine – und ungemein kreativ gestaltete – Kreaturen an. Den Standardangriff führen unsere Recken automatisch aus, Spezialaktionen wählen wir selbst und warten anschließend, bis sich die entsprechende Leiste wieder aufgefüllt hat. Was sich simpel anhört, gewinnt durch mannigfaltige Buffs, Resistenzen, Gegnerschwachpunkte, die nur durch bestimmte Aktionen oder von bestimmten Seiten aus erreicht werden können und andere Details ordentlich an Substanz. Ohne strategisches Vorgehen sieht man schon bald kein Land mehr. Das gilt sowohl in der Kampagne als auch in den hunderten Nebenmissionen. Zusätzlich stehen uns optionale Aufgaben wie der Aufbau einer Kolonie, ein umfangreiches Schmiedesystem für Kristalle, die unsere Ausrüstung verbessern, und andere abwechslungsreiche Zeitvertreibe offen. Wer will, versenkt gut und gerne 150 Stunden oder mehr im Spiel – angesichts der hohen Qualität durchaus verständlich.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Monolith Software
Termin:	25. August 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	**9**

Das Echtzeit-Kampfsystem mit jeder Menge strategischer Komponenten gehört auch mehrere Jahre nach dem Release zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

Bessere Rüstungen und Waffen sorgen dafür, dass wir in den Gefechten einen Vorteil haben – ein altbekanntes, aber sehr bewährtes Rollenspiel-Prinzip.



Im Laufe des Abenteuers rennen wir unzähligen NPCs über die Weg, die der Hilfe unserer Helden harren. Insgesamt warten knapp 500 Nebenquests auf uns!

Wii WILL ENTERTAIN U!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 46,-/12 Ausg.; Ausland: € 58,-/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

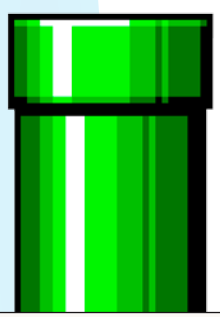
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1317425

30 JAHRE SUPER MARIO BROS.

Vom anfänglichen Popeye-Ersatz hin zur berühmtesten Videospielfigur der Welt: Wir blicken zurück auf drei erfolgreiche *Mario*-Dekaden und setzen Nintendos Ikone ein Denkmal.

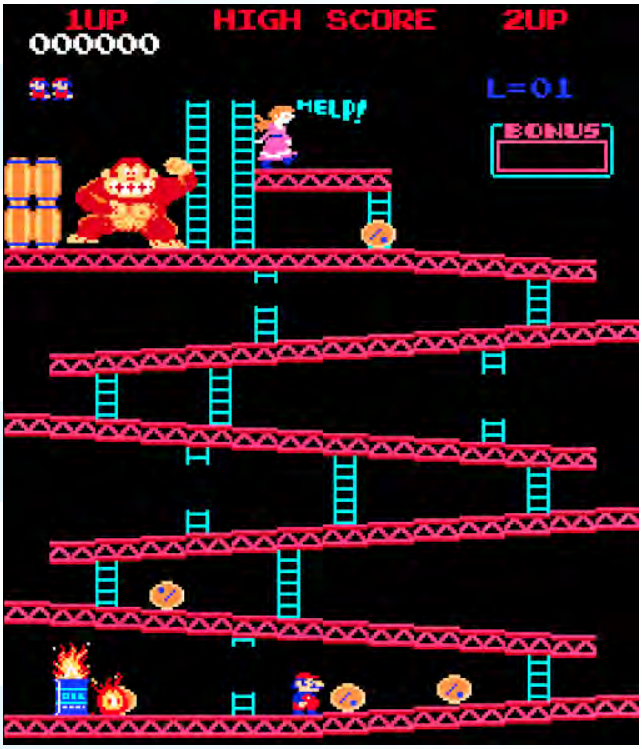
Blauer Overall, Schnauzbart und Wampe. Das sind nun nicht gerade die optischen Merkmale, über die ein charismatischer Protagonist verfügen sollte – ganz gleich ob nun in Comics, Filmen oder Videospielen. Ein solches Aussehen ist vielleicht beim dümmlichen Sidekick des Hauptcharakters denkbar, aber doch nicht beim Helden selbst, der am Ende der Geschichte die Prinzessin rettet! Spätestens an dieser Stelle dürften jüngere wie ältere Spieler entsetzt aufschreien, gibt es doch einen ganz bestimmten Videospielcharakter, auf den genau dieses Profil zutrifft. Ganz recht, die Rede ist natürlich von Super Mario, Nintendos Firmenmaskottchen und eine der wohl berühmtesten fiktiven Figuren überhaupt! Knappe 30 Jahre ist es nun her, seit der charismatische Klempner das erste Mal Gumbas geplättet hat, Superpilze gemampft hat und über grüne Röhren gehüpft ist. So wie Nintendo in diesem Jahr eine große Jubiläumsparty für Mario springen lässt, wollen auch wir uns es nicht nehmen lassen, das bisherige Lebenswerk des Jump&Run-Meisters Revue passieren zu lassen.



Es begann mit Spinat

Das Jubiläum zum 30-jährigen Bestehen kann dabei leicht missverstanden werden: Nicht Mario selbst wird gefeiert, sondern sein erfolgreicher Jump&Run-Einstand mit dem Spiel *Super Mario Bros.* aus dem Jahre 1985. Die Figur des Klempners Mario selbst, zu Beginn noch als Zimmermann unterwegs, wurde bereits vier Jahre zuvor erschaffen. Gegen Ende der 70er-Jahre war Nintendo gerade erst in das Video-

spielgeschäft eingestiegen und versuchte wie viele seiner Mitbewerber im boomenden Arcade-Markt Fuß zu fassen. Das mit vielen Anleihen an *Space Invaders* versehene *Radar Scope* floppte allerdings in den USA und Nintendo blieb auf Unmengen von unverkauften Arcade-Maschinen sitzen. Hiroshi Yamauchi, damals der amtierende Präsident des Unternehmens, beauftragte den noch jungen Designer Shigeru Miyamoto damit, ein neues Spiel für die vorliegende Hardware zu entwerfen. Anfangs noch als Lizenzspiel für den Comic-Helden Popeye geplant, platzte dieser Deal aber kurz vor Fertigstellung und Miyamoto war gezwungen, dem Titel neue Spielfiguren zu verpassen – der Grundstein für *Donkey Kong* wurde gelegt. Für das optische Design des Hauptcharakters war zum Teil die Hardware verantwortlich, wie Nintendos berühmter Spieledesigner immer wieder zu Protokoll gibt. „Mir standen nur wenige Farben und Pixel zur Verfügung, um die Figur zu animieren. Notgedrungen fügte ich Mr. Video – so hieß der Charakter anfangs noch – einen Schnurrbart hinzu, weil sich dieser mit den limitierten Möglichkeiten wesentlich einfacher darstellen ließ", so Miyamoto. Auch die Latzhose und die Kopfbedeckung kamen in erster Linie aufgrund der begrenzten Grafikleistung zustande, harmonierten dafür wiederum aber wunderbar mit dem Stahlgerüst-Setting und dem Holzhammer, der Jumpman als Waffe diente. Die Umbenennung in Mario erfolgte erst, als *Donkey Kong* nach Nordamerika exportiert wurde. Wie schon zuvor in Japan erwies sich der Automat in den USA ebenfalls als riesiger Erfolg und bescherte Nintendo die dringend benötigten Schwarzen Zahlen. Miyamoto hatte einen Superhit geschaffen – und den galt es, in den kommenden Jahren auszuschlachten. Während Nintendo seine Einnahmen in die Entwicklung des bald erscheinenden Famicom investierte, machten Donkey Kong und Mario mit weiteren Arcade-Titeln auf sich aufmerksam. Das 1983 veröffentlichte *Mario Bros.* konnte an den Erfolg eines *Donkey Kong* zwar nicht anknüpfen, stellte aber in mehrfacher Hinsicht die Weichen für Nintendos kommenden Superhit. Neben den grünen Rohren und den sammelbaren Goldmünzen erschienen hier und da Marios Bruder Luigi und die Vorläufer der Koopas und Stachis. Unter der Verantwortung von Hudson Soft kamen darüber hinaus noch einige Spiele für japanische Heimcomputer auf den Markt, deren Qualität jedoch allenfalls bescheiden war. Vor allem durch die technischen Macken von Hudsons *Mario Bros. Special* gewann Nintendo die Erkenntnis, dass das Spielgeschehen nicht durch schlampige Grafik beeinträchtigt werden darf.

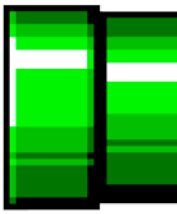


Marios erster Auftritt, damals noch unter dem Namen Jumpman. Nicht einmal Nintendo konnte ahnen, wie groß der Zimmermann mal werden würde.

Die frühen Konzeptzeichnungen von Shigeru Miyamoto persönlich ließen darauf schließen, wie die Figur in dem fertigen Spiel mal aussehen solle.

Mario wird super

Das Jahr 1985 sollte sich schnell als Wendepunkt für Mario, Nintendo und die gesamte Videospielindustrie erweisen, welche in Amerika durch den Videospielcrash zwei Jahre zuvor in Trümmern lag. Nicht nur veröffentlichte Big N im Oktober das Nintendo Entertainment System in den USA, am selben Tag erschien als einer der ersten Titel auch noch das Jump & Run *Super Mario Bros.* Die tolle Grafik, der ins Ohr gehende Sound, das innovative Spielkonzept und nicht zuletzt das butterweiche Scrolling des Levels machten *Super Mario Bros.* zu einem Superhit, der Nintendo an die Spitze der Industrie katapultierte und den nordamerikanischen Games-Markt rehabilitierte. Bis heute hat sich das Spiel über 40 Millionen Mal verkauft. Doch Zeit zum Ausruhen blieb nicht, denn die soeben angefixte Käuferschaft gierte bereits nach mehr. Mit *Super Mario Bros. 2* legte Nintendo knapp ein halbes Jahr später eine besonders schwere Fortsetzung für Experten nach – allerdings nur in Japan. Man befürchtete, dass sich der Titel für westliche Spieler als zu schwer erweisen würde. Um die ausländischen Kunden nicht gleich wieder zu verschrecken, griff man auf das Jump & Run *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* zurück. 1988 tauschte man hier einfach die mit einem orientalischen Touch versehenen Hauptfiguren gegen Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool und Toad. Dies erklärt auch die neuen Gegner im Spiel wie die Shy Guys oder Birdo, die es zuvor und selbst lange danach nicht mehr zu sehen gab. Das „wahre" *Super Mario Bros. 2* sollte erst 1993 in den



Mit diesem Bildschirm fing Marios große Karriere an: *Super Mario Bros.* definierte das Genre neu und ist bis heute über 40 Millionen Mal verkauft worden.

Westen gelangen, wo es unter dem Namen *Super Mario Bros: The Lost Levels* auf den Markt gebracht wurde. Die Chancen, bei dieser Schummelei von den Fans ertappt zu werden, waren in der Ära vor dem Internet noch verschwindend gering. Nur Importeure kannten die Wahrheit.

Am Rande des Abgrunds

In der Zwischenzeit arbeitete Nintendo aber schon am nächsten „richtigen" *Mario*-Titel, welcher erstmals 1988 in Japan erschien. USA und Europa mussten hingegen noch zwei bzw. drei Jahre warten. Trotz des riesigen Erfolges in der Heimat ließ man beim Marketing zu *Super Mario Bros. 3* nichts anbrennen. Dies gipfelte in der Entscheidung, das Spiel zum ersten Mal im Film *The Wizard* zu präsentieren. In dem seichten Comedy-Drama geht es unter anderem um ein Videospielturnier, auf dem das wohl „beste Spiel aller Zeiten" vorgestellt werden soll. Nun wollen wir *Super Mario Bros. 3* keine Qualitäten absprechen, handelt es sich doch in der Tat um eines der besten Jump & Runs, die bis heute erschaffen wurden. Eine solche Marketing-Aktion wäre heutzutage von Nintendo aber wohl nicht mehr zu erwarten.

So kennen westliche Zocker das zweite *Super Mario Bros*. In Wahrheit handelte es sich aber um das identische, umetikettierte Spiel *Yume Kōjō: Doki Doki Panic.*

WIE TICKT MARIO EIGENTLICH?

Mutig, neugierig und immer gut gelaunt. So kennt man Nintendos Klempner seit Jahrzehnten. Doch wie sieht es mit seinen sonstigen Charakterzügen aus? Filme, Serien und Comics haben da ihre ganz eigene Interpretation.

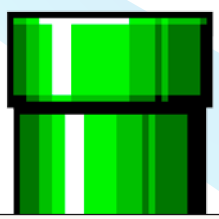
Nach über 30 Jahren sollte man nämlich meinen, dass sich hinter der Figur des Klempners eine umfangreiche Hintergrund- sowie Lebensgeschichte aufgebaut hat. Doch weit gefehlt: Im Gegensatz zu vielen anderen Videospielfiguren hat sich bei Mario in rund 34 Jahren erstaunlich wenig getan. Nach über drei Jahrzehnten geht Mario immer noch seinem handwerklichen Beruf nach, immer noch muss er jedes Mal aufs Neue Dauerfreundin Peach retten. Gründe hierfür gibt es gleich mehrere. Zum einen entstand Mario zu einer Zeit, in der sich Videospiele nur auf einen kurzen Zock zwischendurch beschränkten. Rein in die Spielhalle, ein paar Minuten am Automaten seiner Wahl daddeln und dann direkt weiter zum nächsten Gerät – in einem solchen Umfeld lassen sich nur schwer epische Geschichten mit ausgereiften Charakteren erzählen. Auch mit den frühen Mario-Jump&Runs änderte Nintendo kaum etwas am Hintergrund seiner bis dato populärsten Figur. Versuche, den Klempner samt Umfeld in einem gewissen Ausmaß detaillierter zu charakterisieren, gab es allerdings schon mehrere. Gegen Ende der 80er expandierte Nintendo mit seiner Mario-Marke in alle möglichen Entertainment-Bereiche. Noch im kollektiven Gedächtnis verankert ist wohl die *Super Mario Bros. Super Show*, in der Mario erstmals gesprochene Wörter von sich gab – zumindest im Westen. Bereits 1986 wurde im rund einstündigen Anime *Super Mario Bros.: Peach-hime Kyushutsu Daisakusen!* das erste Jump & Run behandelt. In der dreiteiligen Anime-OVA von 1989, welche unter dem Titel *Amada Anime Series: Super Mario Bros.* zusammengefasst ist, gibt es sogar erste Details zu Marios Herkunft: Hier schlüpfte er nämlich aus dem Kern eines Pfirsichs. Höchst kurios, doch ist dieser Einfall auf den Märchenhintergrund der Geschichte zurückzuführen. Bis heute gibt es mit *Super Mario-Kun* sogar einen offiziellen Manga von Mario – die jüngste Ausgabe erschien am 28. April 2015, allerdings exklusiv nur in Japan. Nintendo selbst hat übrigens die Gründe für seine vergleichsweise flache Charakterisierung Marios schon lange offengelegt: „Wir wollen es der Fantasie des Spielers überlassen, sich selbst ein Bild von Super Marios Charakterzügen zu machen". Ein Ansatz, der stimmig scheint, wie an Tausenden von Fan-Artworks, Geschichten und Parodien zu sehen ist.

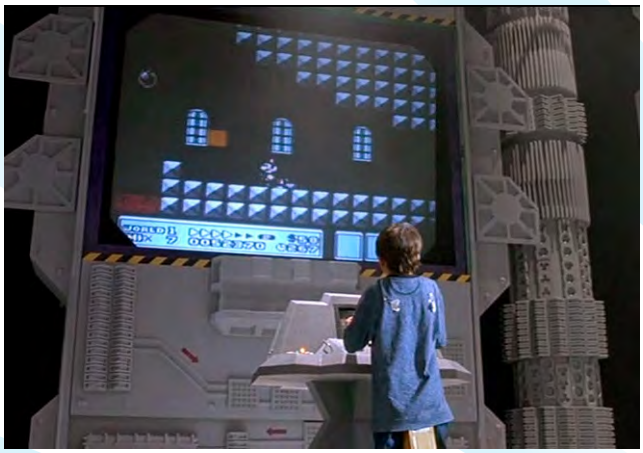
Doch das waren bei Weitem nicht die einzigen Pläne, die Nintendo für seinen noch recht jungen Klempner bereithielt. 1989 ließ man mit der *Super Mario Bros. Super Show* eine Mischung aus Cartoon und Live-Sitcom auf die Nintendo-Fans los. Verkörpert wurden Mario und Luigi hier von Lou Albano und Danny Wells, die unter anderem Stars aus der amerikanischen TV-Szene in ihrem heruntergekommenen Apartment empfingen, unterbrochen von rund 15-minütigen Zeichentrickfilmen. Hatte schon Ersteres mit der Vorlage nicht mehr allzu viel gemein, entfernte sich der 1993 veröffentlichte Kinofilm fast gänzlich von der bunten Jump&Run-Thematik. Völlig zu Recht heimste der Film mittelmäßige bis schlechte Kritiken ein, Mario-Darsteller Bob Hoskins bezeichnet das Projekt gar als „schlechtesten Film, den er je gemacht hat". Auch mit dem miserablen *Hotel Mario* für das CD-i von Philips, das Anfang der 90er das Resultat einer kurzlebigen Partnerschaft war, tat sich Nintendo alles andere als einen Gefallen. Es sollte sehr lange dauern, bis Big N wieder das Vertrauen hatte, seine wertvolle Mario-Marke auch anderen Firmen zur Verfügung zu stellen.

Super Mario Land **entfernte sich thematisch vom Pilzkönigreich und versetzte Mario ins Sarasaland. Hier trat unter anderem Daisy erstmals in Erscheinung.**

Von Ländern und Welten

Zum Glück blieb Nintendo selbst in der Zwischenzeit nicht untätig. Mit *Super Mario Land* bewies man schon 1989, dass der Klempner sogar unterwegs zu begeistern weiß – sogar in einem ganz neuen Szenario: Anstelle von Peach muss Mario hier Prinzessin Daisy aus dem Sarasaland vor dem Außerirdischen Tatanga retten. Das mit 14 Millionen verkauften Exemplaren sehr erfolgreiche Spiel hatte Nintendo zunächst als Beilage für den Game Boy geplant, letzten Endes nahm aber *Tetris* diesen Platz ein. Marios Erfolgskarriere war auch auf dem Game Boy nicht zu stoppen und gebar neben diversen Fortsetzungen sogar eine neue Figur namens Wario – quasi das böse Gegenstück des Klempners, dem bis heute ebenfalls eine enorme Popularität vergönnt ist. Den Markt für stationäre Konsolen ließ Nintendo dabei natürlich nicht außer Acht und brachte 1990 das Super Nintendo Entertainment System in den Handel. Wie schon zuvor beim NES, legte man dem Gerät direkt ein Mario-Spiel bei, um die Verkäufe ordentlich zu pushen. *Super Mario World* war in mehrfacher Hinsicht eine aufgehübschte Variante von *Super Mario Bros. 3*, profitierte es doch enorm von der Hardware-Power des Super Nintendo. Bis heute wird *Super Mario World* zu den optisch schönsten Titeln der gesamten Reihe gezählt – und führte mit dem grünen Saurier Yoshi eine Figur ein, die eigentlich schon viel früher hätte erscheinen sollen. „Wir wollten Yoshi schon im allerersten *Super Mario Bros.* ins Spiel integrieren, doch dafür mangelte es einfach an technischen Möglichkeiten", so Shigeru Miyamoto. Trotz seiner hervorragenden Qualitäten, insbesondere die Oberwelt mit ihren vielen versteckten Levels, war *Super Mario World* weitaus weniger innovativ als noch sein direkter Vorgänger und wird von manchen Spielern gar nur als Neuauflage von

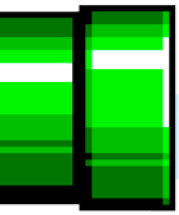




Fast schon größenwahnsinniges Marketing betrieb Nintendo bei *Super Mario Bros. 3*. Das gab es zum ersten Mal im mittelmäßigen Film *The Wizard* zu sehen.

Auf in die dritte Dimension! Den Sprung von 2D auf 3D meisterte *Mario 64* mühelos und stellte die Weichen dafür, wie Plattformer fortan gestaltet sein müssen.

Super Mario Bros. 3 angesehen. Ein Vorwurf, den sich Nintendo auch bei *Super Metroid* und *The Legend of Zelda: A Link to the Past* öfters gefallen lassen musste.



Marios Multitasking

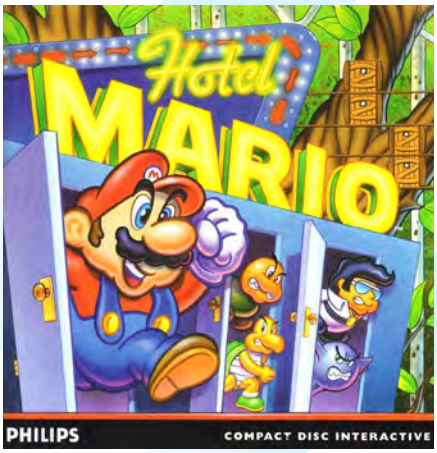
Bereits einige Jahre zuvor machte Mario in diversen Videospielen mit einer Gastrolle auf sich aufmerksam, doch verglichen mit den Plänen, die Nintendo fortan für ihn bereithielt, waren das noch echte Peanuts. Mit *Super Mario Kart* bewies der Klempner, dass er auch im Genre der Fun-Racer ganz vorne mitfährt – was auch kein Wunder ist, legte Nintendo mit dem technisch beeindruckenden Titel mal so eben den Grundstein für diese Unterart der Rennspiele. In Zusammenarbeit mit Rollenspiel-Spezialist Squaresoft fasste Nintendo sogar im RPG-Genre Fuß: *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* gelang das Kunststück, Jump&Run-Mechaniken mit isometrischer Rundentaktik zu kombinieren. Es schien fast so, als würde alles zu Gold werden, was Nintendo bei Mario anpacke. Mit *Super Mario World 2: Yoshi's Story* verabschiedete sich der Klempner 1995 mit einem wahren Kracher vom SNES, auch wenn er hier nur eine Nebenrolle als Säugling einnahm. Als Protagonist hingegen fungierten Yoshi und seine bunten Dino-Freunde, die Mario und Luigi nach Hause zu ihren Eltern bringen mussten. Spätestens hier löste sich Nintendo auch vom bisherigen Hintergrund Marios. Nicht länger Brooklyn, sondern das Pilzkönigreich diente den beiden schnauzbärtigen Klempnern nun als Zuhause.

Perfekter 3D-Einstand

Mit dem Nintendo 64 betrat auch Nintendo – deutlich später als der neu hinzugekommene Konkurrent Sony – die 3D-Bühne. Einer der Gründe hierfür war die Absicht, die neue Konsole unbedingt mit einem neuen Mario-Spiel zu veröffentlichen. Als *Mario 64* dann im Jahr 1996 erschien, gelang Nintendo ein annähernd ähnlicher Meilenstein wie elf Jahre zuvor mit *Super Mario Bros.* Neben einer revolutionären Steuerung, welche nur aufgrund des neuartigen Analogsticks des Controllers möglich war, stellte Nintendo auch die Weichen dafür, wie die Ausrichtung der Kameraperspektive in 3D-Spielen zu funktionieren hat. All dies gelang direkt beim ersten Versuch, ohne dabei auf

Danke, Nintendo: Mit *Super Mario World* erschien 1990 ganz klar eines der besten Jump & Runs der Dekade.

Nicht überall, wo Mario drauf ist, muss auch Qualität drinstecken. Gleich mehrere Edutainment-Spiele auf dem Super Nintendo …

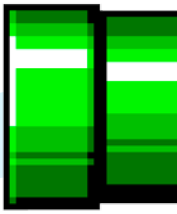


… sowie das äußerst unterdurchschnittliche *Mario Hotel* auf dem Philips CD-i verpassten der Marke …

… einige unschöne Details im Lebenslauf. Nintendo hat daraus gelernt.

Spielspaß oder Kreativität verzichten zu müssen. Gleichzeitig machte Mario nach wie vor auch in anderen Reihen auf sich aufmerksam, ob nun in Sportspielen (*Mario Tennis*, *Mario Golf*), Party-Titeln (*Mario Party*) oder dem Beat-'em-Up-Genre (*Super Smash Bros.*). Mario befand sich auf dem Höhepunkt seiner bisherigen Karriere. Ein Punkt, von dem es für viele meist nur noch abwärts gehen kann. Und dies tat es auch bei Mario. Ein Nachfolger wurde von Miyamoto und seinem Team schnell in Erwägung gezogen und war zunächst für die Hardware-Erweiterung 64DD geplant. Nach dem kolossalen Flop des Gerätes überdachte man diese Entscheidung allerdings und legte ein neues *Mario* auf Eis. Es sollten sechs Jahre vergehen, bis Nintendo seinem Klempner auf der neuen Gamecube-Konsole wieder das Hüpfen und Springen ermöglichte.

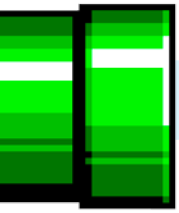
Passend zum Untertitel erschien *Super Mario Sunshine* mitten im Hochsommer des Jahres 2002 in Japan, rund zehn Monate nach dem Release des Gamecube. Zum ersten Mal hatte Nintendo am Erstverkaufstag einer Konsole also keinen Mario-Titel parat. Ob dies allein für die zunächst verhaltenen Absatzzahlen der Konsole verantwortlich war, sei mal dahingestellt, ganz abwegig ist dieser Gedanke jedoch nicht. Es ist allerdings kaum abzustreiten, dass *Sunshine* in seinen Grundfesten zwar ein prima Jump & Run war, in Sachen Innovation aber kaum nennenswerte Features vorweisen konnte. Marios Wasserspritze namens Dreckweg 08/17 – Waffe und Raketen-Aufsatz für kurzzeitiges Schweben in einem – gab es in puncto Funktionsweise schon in anderen Spielen zu sehen.



Mit dem sommerlichen Piazza Delfino als Oberwelt, von der aus Mario andere Stages aufsuchte, orientierte sich Nintendo zudem sehr stark am Schloss der Prinzessin aus *Mario 64*. Rund 5,5 Millionen verkaufte Exemplare von *Super Mario Sunshine* machten das Spiel zwar zu einem Verkaufsschlager, an die früheren Glanzzeiten vermochte es hin-

Wieder auf alter Höhe: *Super Mario Galaxy* reiste nicht nur thematisch zu den Sternen – auch so manche Kritikerwertung zu dem Spiel war astronomisch hoch.

gegen nicht anzuknüpfen. Auch an den anderen *Mario*-Fronten stellte sich, immerwährend hoher Qualität zum Trotz, langsam doch etwas Ernüchterung ein. *Mario Kart: Double Dash* überzeugte nicht mehr so wie einst auf dem N64, die späteren *Mario Party*-Titel waren allenfalls nur noch eher nett. Nintendo stand unter Zugzwang und musste alles geben, um den verwöhnten Fans wieder einen richtigen Knallertitel zu präsentieren.



Auf zu neuen Galaxien

Nun könnte man meinen, dass der Traditionshersteller mit seinem nächsten *Mario*-Titel alles daransetzen würde, ein völlig neues Spielerlebnis zu kreieren. Das 2006 für den Nintendo DS veröffentlichte *New Super Mario Bros.* ging zur allgemeinen Verwunderung aber einen völlig anderen Weg. Anders als die vorherigen Plattformer orientierte sich der Handheld-Hüpfer stark an den Jump&Run-Wurzeln des Klempers und stellte das Geschehen wieder aus einer 2D-Perspektive zur Schau – 3D-Grafik zum Trotz. Der Erfolg gab Nintendo bei dieser Entscheidung Recht und mündete sogar in eine Fortsetzung auf dem 3DS – exklusive eines Sequels namens *Super Mario 3D Land*. Wem allerdings mehr nach Innovation und weniger Jump&Run-Klassik zumute war, der wurde noch auf der Wii mit dem exzellenten *Super Mario Galaxy* samt Nachfolger beglückt. Passend zur neuartigen Wii-Hardware mit ihrer Bewegungssteuerung demonstrierte Nintendo mit *Super Mario Galaxy* eindrucksvoll, was mit der Wiimote alles möglich ist. Entgegen aller Befürchtungen seitens der Core-Gamer stellte sich *Super Mario Galaxy* auch als ganz schön knifflig heraus. Mit einem Schlag waren die guten, alten Zeiten von *Mario 64* wieder da – und Mario selbst auf dem Jump&Run-Thron, wo er hingehört! Knappe 12 Millionen verkaufte Exemplare, alleine vom

DER MYTHOS UM DEN NAMENSGEBER

Wie aus Jumpman Mario wurde: Über den Ursprung des Klempner-Namens wird von Nintendo oft der Mantel des Schweigens gebreitet. Eine solche Geheimniskrämerei sorgte natürlich schnell dafür, dass sich so manche Legende um den Ursprung bildete.

Bei seinem ersten Auftritt im Arcade-Klassiker *Donkey Kong* war Mario, trotz seiner Rolle als spielbarer Charakter, noch als unscheinbare Nebenfigur unterwegs. Bereits im 1983 auf den Markt gebrachten Nachfolger *Donkey Kong Jr.* hatte man sich jedoch von Jumpman als Namen verabschiedet, fortan hieß der schnauzbärtige Zimmermann Mario – und übernahm in seinem zweiten Spiel sogar den Part des Antagonisten. Doch wie war es zu diesem Namen gekommen? Während der Entwicklung von *Donkey Kong Jr.* begann Nintendo gerade damit, sein Firmenimperium auch auf den US-Markt auszuweiten. Einem amerikanischen Mitarbeiter fiel dabei auf, dass Jumpman viele optische Gemeinsamkeiten mit dem italienischen Vermieter Mario Segale innehatte. Diesem gehörten damals die Büroräume, in denen Nintendo seine Geschäfte abwickelte. Miyamoto und der Rest der japanischen Belegschaft waren von diesem Zufall dermaßen beeindruckt, dass sie sich entschlossen, ihrer Spielfigur den gleichen Vornamen zu verpassen. Über Mario Segale ist selbst nach all den Jahren nicht viel bekannt. Sein jahrzehntelanges Schweigen darf dahingehend interpretiert werden, dass er über den Verleih seines Vornamens nicht allzu glücklich ist. In einem 1993 geführten Interview mit dem *Time Magazine* äußerte er sein Unbehagen darüber, dass er „immer noch auf seine Bezahlung warte". Auch Fotos des mittlerweile knapp 80-jährigen Italo-Amerikaners sind Mangelware, da Mario sein Privatleben sehr gekonnt abschottet. Es gilt aber als gesichert, dass es sich bei der Person auf dem hier abgebildeten Foto, entstanden im Jahr 1952, um Mario Segale handelt. Weder Nintendo noch Segale haben bislang Versuche unternommen, mit versöhnlichen Absichten aufeinander zuzugehen.

Es lebe Retro: *New Super Mario Bros.* wollte vor allem klassisch sein.

Besonders mit vier Spielern im Team ein echtes Spektakel: *Super Mario 3D World* ist ein wirklich sehr gutes, aber vergleichsweise nicht allzu innovatives Jump & Run.

ersten *Galaxy*, sprechen deutlich für den Erfolg. Auf solche Absatzzahlen dürfte das Ende 2013 für die Wii U erschienene *Super Mario 3D World* wohl nur schwer kommen. Bei gerade einmal 10 Millionen verkauften Wii-U-Geräten ist das auch kein Wunder. Das sehr späte Erscheinen von *Super Mario 3D World* könnte, neben einigen anderen Faktoren, ausschlaggebend dafür sein. Dass der Titel es versäumte, die Möglichkeiten des neuartigen Touchpad sinnvoll ins Gameplay zu implementieren, kann jedoch nicht abgestritten werden.

In welche Richtung Nintendo sein liebgewonnenes Maskottchen in Zukunft lenken wird, hängt in erster Linie davon ab, um was genau es sich bei dem Nintendo NX handelt. Teils ist von einer stationären Konsole ohne Laufwerk die Rede, anderen Gerüchten zufolge ist von einem Handheld-Nachfolger die Rede. Sogar ein multimedialer Service inklusive Smartphone-Anbindung ist Nintendo zuzutrauen. Den ersten Schritt hat das Unternehmen mit der im im März dieses Jahres geschlossenen Partnerschaft mit dem japanischen Mobile-Giganten DeNa sogar schon vollzogen. In ausgewählten, sorgfältig von Nintendo abgesegneten Smartphone-Titeln sollen die sorgsam gehüteten Marken von Big N künftig auch abseits der hauseigenen Handhelds mobile Spieler glücklich machen. Der Grund für diese vorsichtige, in vielen Augen längst überfällige Vorgehensweise Nintendos ist allerdings berechtigt. Es gibt keine andere Firma in der Videospielbranche, die auf so viele lieb gewonnene wie auch über die Jahre gepflegte Marken zurückgreifen kann. Nach über 30 Jahren ist der Bekanntheitsgrad von Super Mario so groß wie nie zuvor. Für viele Menschen ist die Figur sogar DAS Videospielgesicht überhaupt und wird in seinem Wirken oftmals mit Micky Maus verglichen. Vor allen Dingen aber ist Nintendo über einen Zeitraum von drei Dekaden das Kunststück gelungen, die Qualität der Mario-Titel konstant oben zu halten. Denn von einigen weniger innovationsärmeren Titeln mal abgesehen, können sich Käufer sicher sein, mit *Mario* nie etwas falsch zu machen. Es hat also durchaus seine Gründe, warum Generationen von Spielern bei jeder neuen Nintendo-Konsole auch immer ein dazugehöriges Spiel mit dem Klempner fordern. In dieser Hinsicht ist Mario in der Branche einzigartig. Hoffentlich bleibt er es auch noch für weitere 30 Jahre.

Marco Cabibbo

Der Smartphone-Hit *Puzzle & Dragons* wurde im Mai dieses Jahres gekonnt mit dem Mario-Setting kombiniert. Nintendo streckt vorsichtig seine Fühler aus.

PRIMAL RAGE

Ein Spiel so hart wie … Wackelpudding?

Die menschliche Zivilisation liegt in Trümmern: Getroffen von einem gigantischen Meteor, wurde unsere Welt zurück in eine brutale Urzeit verfrachtet.

So sieht unsere Erde nach dem Meteoriteneinschlag aus – tschüs Europa, bye bye USA, mach's gut, Australien: Ab sofort heißt der Blaue Planet schlicht „Urth"!

Nur wenige Millionen Menschen überleben den Meteoritenregen. Wer noch stehen kann, schließt sich einem der Dinosaurier-Götter als gläubiger Fanatiker an.

Das zackig in Szene gesetzte Artwork-Intro offenbart seine Spielhallen-Wurzeln überdeutlich. Die Endsequenzen inklusive Highscore-Eingabe tun das ebenfalls.

Mmmm … Wackelpudding! Mmmm … Retro-Prügelspiele mit Dinosauriern als Kämpfer! Das sind mal zwei richtig leckere Sachen! Bevor wir uns aber mit prähistorischem Fresslust-Gebrüll gierig auf das Arcade-Monster *Primal Rage* stürzen, wollen wir erst noch die Sache mit dem Wackelpudding klären: Wir schreiben das Jahr 1995. Atari möchte zusammen mit dem Publisher Time Warner Interactive sein Saurier-Beat-'em-Up aus den Spielhallen auch auf die gängigen Heimkonsolen schaffen – unter anderem auf das Super Nintendo, die Playstation und Segas Mega Drive. Um dieses Vorhaben möglichst erfolgreich auf die schuppigen Dinobeine zu stellen, ist anno dazumal ein bissiger TV-Werbespot gefragt. In den USA und Großbritannien kein Problem! Da wurde das Teil wie folgt angepriesen: „The No.1 arcade game that ruled the Earth is unleashed! Features the first ever full stop-motion animation, a colossal fighting engine for incredible hit combos and a massive number of normal moves, special moves and spectacular fatalities. One mother hubbard of a game!"

Die rote Leiste zeigt eure Hitpoints – wird sie auf 0 reduziert, verliert ihr den Kampf. Darunter ist die Hirn-Leiste. Läuft die aus, werdet ihr kurzzeitig bewegungsunfähig.

One Mother Hubbard!

Jetzt stellt euch vor, ihr seid der Mitarbeiter einer deutschen Werbeagentur und erhaltet von Time Warner den Auftrag, den zuvor genannten englischsprachigen Werbespot ins Deutsche zu übersetzen. Mehr noch – ihn so zu übersetzen, dass ihn die Zielgruppe auch kapiert. Und nicht vergessen: es ist immer noch 1995! Der Release von Games wie *Doom* ist gerade mal 18 Monate her, die breite Masse vor den teutonischen Fernsehgeräten kann mit dem Videospiel-Fachjargon also noch nicht wirklich viel anfangen. Wie bringt man den Text nun möglichst effektiv in unsere schöne Sprache? „Full stop-motion animation" ist bereits die erste Hürde, mit „Einzelbild-Animationen" aber noch halbwegs brauchbar erklärt. „Normal Moves" und „Special Moves" wird da schon kniffliger, und für die Umschreibung von „Fatalities" hat der Duden jetzt auch nicht gerade eine Ideallösung parat. Aber was zum Geier ist ein „Mother Hubbard"?! Spätestens an dieser Stelle hat der mit der Übersetzung beauftragte Kollege wohl die Arme gen Bürodecke gerissen, laut gestöhnt und sich gedacht: „Pfeif drauf, machen wir für den letzten Satz halt einfach irgendwas Sinnloses, Lustiges! Das geht immer!" Und so begab es sich, dass der deutsche TV-Konsument – darunter auch der damals 14-jährige Autor dieser Zeilen – an mehreren lauschigen Abenden 1995 eine Fernsehreklame mit kämpfenden Dinosauriern und folgendem Sprechertext präsentiert bekam: „Der Arcade-Renner Nr. 1, Beherrscher aller Spielhallen, ist los! Nur *Primal Rage* bietet komplette Einzelbild-Animationen, eine Wahnsinnsprogrammierung für phänomenale Schlagkombinationen und so viele Bewegungen, Spezialtechniken und spektakuläre Entscheidungsschläge, dass einem Hören und Sehen vergeht! Ein Spiel so hart wie … Wackelpudding?" Bisschen bescheuert, aber wirkungsvoll: Der zuvor angesprochene 14-Jährige stürmte sofort ins örtliche Spielwaren-Fachgeschäft und kaufte für unfassbar unverschämte 160 Mark den besten Dino-Prügler ever: *Primal Rage*!

Nix für T-Rex-Finger

Nun muss man fairerweise zugeben, dass „der beste Dino-Prügler ever!“ nicht viel bedeutet. Die Menge an Mitbewerbern um diesen exzentrischen Titel ist ziemlich dünn. Tatsächlich brachte *Primal Rage* viele Details mit, die einem gehörig auf die Nerven gehen konnten. Die größte Dino-Sauerei war wohl die Steuerung. Die meisten Beat ’em Ups auf Konsole bedienen sich zur Auslösung von Spezialattacken zunächst einer Richtungstasten-Eingabe, die dann mit der einmaligen Betätigung eines Aktionsbuttons abgeschlossen wird. Eine sehr aktive, actionorientiere Steuerung, passend zu einem kleinen Controller. *Primal Rage* dagegen blieb seinen Arcade-Wurzeln treu und hatte eher fette Joysticks und Buttons in Spielhallengröße im Hinterkopf. Hier mussten verschiedene Aktionsknöpfe gedrückt gehalten werden, bevor man am Controller die korrekte Kombination aus Richtungskommandos eintippte. Eine passive, ausgesprochen indirekte Art der Steuerung – quasi wie die *Street Fighter*-Charaktere Edmond Honda oder Blanka in einer noch deutlich komplexeren Ausführung. Das Ergebnis war dann meist pures Button Mashing statt cleverer Angriffsmuster, weil sich die überwiegend jungen Spieler nicht mit den komplexen Befehlsketten abmühen wollten. Echt schade, denn unter den vielen guten Ideen von *Primal Rage* fand sich beispielsweise ein starkes Combo-System. Mehr noch: Ataris Dino-Schlägerei war das allererste Prügelspiel überhaupt, das den angerichteten Gesamtschaden einer Combo-Attacke als Prozentwert dargestellt hat. So durfte der ausführende Fleischfresser stolz betrachten, wie heftig die eigenen Raubkrallen und Fangzähne gerade den anvisierten Gegner traktiert hatten. Auch die außergewöhnliche Soundkulisse mit ihren intensiven Klangeffekten wusste zu begeistern. So schön hörte man auf dem SNES selten Knochen knacken; ein Sound-Test-Menü gab es deswegen als Cheat gleich mit dazu. Und egal, wie kompliziert und nervig die Steuerung auch sein mochte – die Knopf-Kommandos für einige bestimmte Aktionen hatten alle *Primal Rage*-Spieler drauf: die der Fatalities!

AUFTRITT DER SPIELZEUG-GÖTTER

Zum Höhepunkt der *Primal Rage*-Popularität brachte Atari ein paar hübsche Spielfiguren der kämpfenden Dino-Götter auf den Markt. Schon zu ihrem Release waren die Modelle eine Rarität – heutzutage sind sie wahre Sammler-Schätze, die man gut aufheben sollte!

Im Spiel nie aufgetaucht, die *Primal Rage*-Storyline dominierte er als Chef-Anatagonist dennoch: der untote Drache Necrosan.

Zusammen mit dem knöchernen Kollegen weiter links ebenfalls eine *Primal Rage*-Seltenheit: Slashfang! Miau!

Der Dickste aller Dinos und trotzdem stets hungrig: Sauron! Nein, er hat nichts mit Tolkien-Ringen am Hut. Oder Finger.

Diese wuchtige, prähistorische Kampfpanzer-Mischung aus Ankylo- und Styracosaurus hört auf den Namen Armadon.

DIE TUGENDHAFTEN GÖTTER

ARMADON

Die sieben Teilnehmer an der Schlacht um Urth sind weit mehr als nur irgendwelche Urzeittierchen. Die meisten von ihnen repräsentieren alte Götter, die nach dem Meteoriteneinschlag auf der Erde wiedererwacht sind und nun um die Weltherrschaft ringen. Armadon etwa ist der Gott des Lebens – kompakt, schwer gepanzert und unfassbar stark, kämpft er um die Erhaltung des Planeten.

SAURON

Eigentlich ist Sauron eine der tugendhaften Bestien – er ist aber auch der Gott des Hungers. Nachdem er etliche Zeitalter lang im Schlaf verbracht hat, wurde er durch den Weltuntergang wiedererweckt. Nun hat er keine andere Wahl – er muss die anderen Götter bezwingen, damit er an deren Gefolge seinen Appetit stillen kann. Sauron ist ein riesiger T-Rex, der gerne sein Gewicht im Kampf einsetzt.

Der mächtige Sauron hat den kleinen Talon umgehauen und feiert jetzt so, wie man das als Tyrannosaurier eben macht: Krallenpranke drauf und richtig fett brüllen …

… Diablo geht da längst nicht so zimperlich zur Sache: Wer einen schönen Stop-Motion-Dinosaurier haben möchte, muss eben einfach mal den Ofen anschmeißen.

Killer-Urinstinkt

Obwohl sich *Primal Rage* selbst auf eine Ebene mit Wackelpudding gestellt hat, war das Spiel alles andere als ein Weichling! Die Reptil-Rambos gingen saftig zur Sache und machten reichlich Gebrauch von verschiedenen rotfarbigen Spezialeffekten. Kein Wunder, immerhin bekämpften sich hier haushohe Urzeit-Monster gegenseitig mit Krallen, Zähnen, Kriegspfoten, in Schwanzspitzen versteckten Stahlklingen, Feuerwalzen, aufspießenden Stacheln und ein paar Tonnen Körpergewicht. Es flogen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen – aber weil es sich bei den derart bearbeiteten Figuren eben um Dinosaurier statt um menschenähnliche Kreaturen handelte, sah die USK keinerlei Notwendigkeit, *Primal Rage* eine Jugendfreigabe zu verwehren. Auf dem Index landete es schon gar nicht – und das, obwohl es einige der fantasievollsten Fatalities der Prügelspielgeschichte bereitstellte. Jeweils drei dieser spektakulären Feindvernichter durfte jeder der mesozoischen Meuchler mitbringen, sodass *Primal Rage* auf insgesamt 21 brachiale Entscheidungsschläge kam. Der Velociraptor Talon nutze gerne seine namensgebenden Krallen, um besiegte Opponenten zu schreddern. Vertigo besann sich auf ihre magischen Kräfte – und verwandelte ihre Gegner in eine harmlose Kuh oder einen kleinen Snack für zwischendurch. Ebenfalls recht hungrig bei der Fatality-Wahl zeigte sich der große T-Rex Sauron, der rivalisierende Saurier aber auch gerne mal platt stampfte. Der grimmige Pflanzenfresser Armadon traktierte sein Gegenüber lieber mit Stacheln und Elektrizität, während der höllische Raubsaurier Diablo sich seiner Feuerspucker-Fertigkeiten besann – und seine Feinde grillte. Der Affenkrieger Blizzard drosch bezwungene Widersacher mit einem zünftigen Faustschlag glatt über das nächste Gebirge. Den Vogel schoss aber dessen Artgenosse Chaos ab! Dieser übergroße Gorilla hatte ein paar wirklich ekelhafte Manöver in petto. Eines davon sorgte dafür, dass *Primal Rage* in den Vereinigten Staaten teilweise aus den Läden genommen wurde. Bis heute ist Chaos' Körpersaft-Fatality in der SNES-Version des Spiels komplett zensiert.

Stop! Dinotime!

Nachdem ihr euch von der ersten Euphorie darüber erholt habt, ein kerniges Prügelspiel mit Dinosauriern präsentiert zu bekommen, dürfte euch als Nächstes der ungewöhnliche Grafikstil von *Primal Rage* auffallen. Die Dinos sehen ja fast aus wie 3D-Modelle! Und dann noch mit herrlich butterweichen Bewegungen! Auf einer 16-Bit-Konsole? Wie geht das denn? Durch Stop-Motion-Animation! Dass Talon, Sauron, Diablo und Co. für ihre Zeit so fotorealistisch wirken, hat einen einfachen Grund – sie bestehen aus Fotos. Zunächst wurden von den Raubsauriern Konzeptzeichnungen angefertigt, um ein Gefühl für die Anatomie und vor allem Farbgestaltung der prähistorischen Kämpfer zu erhalten.

BLIZZARD

Diese altehrwürdige Kreatur ist der Gott der Tugend – und gilt damit auch als der Anführer der noblen Bestien. Der Coverstar von *Primal Rage* ist die Verkörperung der animalischen Instinkte. Tausende Jahre lang in einem gigantischen Gletscher gefangen, wurde Blizzard durch den Metoriteneinschlag aus seinem eisigen Gefängnis befreit. Nun will er den auf der Erde angerichteten Schaden reparieren.

TALON

Ein Dinosaurier-Prügelspiel ohne wenigstens einen Raptor? Völlig undenkbar! Talon ist der Gott des Überlebens. Er hauste mit seinem Raptor-Clan äonenlang ungestört auf einer einsamen Insel. Diese erhielt durch die Verschiebung der Kontinente während der Apokalypse Zugang zum Festland. Nun sucht Talon den Kampf gegen die anderen Götter, um seine Frauen und Kinder zu schützen.

Dan Platt, Mitte der 90er-Jahre ein echter Crack rund um das Thema Modellgestaltung, kreierte passend zu diesen Konzeptzeichnungen hochqualitative Miniaturfiguren: Zunächst entstand ein Metallskelett für jede der Skulpturen. Deren Stahlknochen wurden danach unter unfassbarer Hingabe zum Detail mit künstlichen Muskeln und einer Haut aus einem Spezial-Latex bespannt, im wahrsten Sinne des Wortes feingeschliffen und schließlich zum Ausbacken in einen Ofen gesteckt. Als letzter Arbeitsschritt durfte ein kompetenter Airbrush-Künstler ran, sich an der Farbgebung der Konzeptzeichnungen orientieren und den fertigen Latex-Skulpturen einen möglichst realistischen Anstrich verpassen. Das Ergebnis waren eines schönen Werkstattmorgens dann schließlich sieben voll bewegliche Urzeitviecher in der Größe eines Basketballs, die jeden leidenschaftlichen Dino-Sammler zum Sabbern gebracht hätten wie einen T-Rex beim Anblick eines Stegosaurus-Steaks.

MEHR ZEIT FÜR DIE URZEIT

Reden wir nicht drumrum: Dinosaurier sind super – überall und in jeder Lebenslage. Leider sind sie mittlerweile dank fieser Kometen aber auch ziemlich rar. Deswegen baut der Mensch die Saurier als Fantasieprodukt nach – zum Beispiel in diesen tollen Dino-Games:

Ihr liebt *Resident Evil,* geht aber korrekterweise davon aus, dass es (wie alle anderen Dinge auch) durch den Einbau von Dinosauriern noch besser wäre? Dann solltet ihr ***Dino Crisis*** und ***Dino Crisis 2*** für die PSone/den PC zocken!

Dino-Prügelspiele sind verdammt selten – vor allem, wenn man nur pure Urzeitechsen-Beat-'em-Ups gelten lässt. Einer der wenigen (und leider grottenschlechten) Vertreter des Genres ist der PSone-Titel ***Warpath: Jurassic Park.***

The Lost World: Jurassic Park für die PSone und den Sega Saturn ist dank seiner groben Steuerung zwar bockschwer, dafür dürft ihr aber als Compy, Raptor und sogar T-Rex spielen. Okay, und als Mensch – aber wen interessiert das?!

Sehr geehrtes N-ZONE-Team: Euer Dinospiele-Überblick ist zwar nett, aber die Dinger sind ja älter als manches Fossil! Habt ihr denn keine neue Saurier-Software am Start? Na klar! Etwa den PC-Deathmatch-Titel ***Primal Carnage: Extinction.***

Fotografier' mal den Raptor!

Doch damit war erst das Fundament für die eigentliche Arbeit gelegt. Stop-Motion-Animation funktioniert wie folgt: Man nimmt ein Objekt – im Fall von *Primal Rage* also einen der frisch gebackenen Dinos –, platziert es vor einer Kamera und schießt ein Foto vor einem weißen und damit am Computer leicht freistellbaren Hintergrund. Danach wird das Modell im Fokus minimal umgebaut – ist das Ziel zum Beispiel ein Krallen-Kick mit der Echsenpfote, hebt der Fotograf das Bein des Dinos ein klein wenig an und schießt den nächsten Schnappschuss. Danach wird die Haxe des Nahkampf-Reptils erneut etwas mehr in Richtung Tritt-Position gedreht, abermals ein Foto geschossen – und so weiter. Mit viel Geduld, ebenso präzisen wie minimalen Modifikationen

DIE ZERSTÖRERISCHEN GÖTTER

CHAOS

Als Einzige der sieben Bestien wurde Chaos, nun der Gott des Verfalls, nicht als Monster geboren. Einst war er ein mächtiger Medizinmann, bis er bei einem Unfall in seine jetzige, abstoßende Gestalt verwandelt wurde. Nun sieht er endlich eine Chance, seinen Fluch zu brechen: Chaos muss die anderen Götter im Kampf bezwingen, um die Kontrolle über sein Leben und seinen Stamm zurückzuerlangen.

VERTIGO

Die Göttin des Wahnsinns kam einst aus einer anderen Dimension auf unseren Planeten, um während der Urzeitkriege um die Weltherrschaft zu kämpfen. Beinahe hätte sie dieses Ziel bereits vor Millionen von Jahren erreicht, doch wurde sie kurz vor dem Sieg von dem Erzmagier Balsafas auf den Mond verbannt. Nun ist Vertigo zurückgekehrt – und will ihre Giftzähne erneut in die Erde schlagen.

Futtert ihr einen der Menschen weg, die ständig im Hintergrund rumwuseln, erhaltet ihr etwas Lebensenergie zurück. Zu dem Thema gibt's sogar einen Bonuslevel.

Kein Grafikfehler, der gute Talon schleudert seine rasiermesserscharfen Krallen nur unfassbar schnell durchs Bild. Da wird Vertigo nebenan gleich „Aua" sagen …

an den Saurier-Skulpturen sowie Hunderten von aufgenommenen und am Computer zusammengefügten Fotos entstehen so flüssige 3D-Bewegungsabläufe. Das Ergebnis ist letztendlich eine komplett durchanimierte Dinosaurier-Riege, einsatzbereit für ein bissiges Prügelspiel! Im Zeitalter von Flash, Autodesk Maya, 3DS Max und ähnlichen High-End-Computerprogrammen ist die altehrwürdige Kunst der Stop-Motion-Animationen leider aus der Mode gekommen. Doch wer sich auch heute noch gerne Monsterfilme aus den 60er- bis 80er-Jahren oder Streifen wie *Wallace & Gromit* und (den genialen!) *Fantastic Mr. Fox* gönnt, darf diese herrliche Handwerkskunst auch im 21. Jahrhundert weiterhin bestaunen.

Geklaute Spielidee

Staunen und vor allem wundern durfte man sich anno dazumal auch über *Primal Rage 2*. Dessen Entwicklung begann bereits 1995 – also quasi noch bevor sich die Hobby-Raptoren hierzulande so richtig in das Original des Kult-Prüglers verbeißen konnten. Die erste kuriose Entscheidung: Die populären Saurier sollten nicht mehr im Rampenlicht der Monster-Arenen stehen. Armadon, Sauron, Blizzard, Talon, Chaos, Vertigo, Diablo und der geplante Neuzugang Slashfang, seines Zeichens ein bissiger Säbelzahntiger, wären zu Beginn von *Primal Rage 2* von einem untoten Monsterdrachen namens Necrosan eingekerkert worden. Die Originalcharaktere des ersten Teils dürften nur noch im Rahmen von Spezialattacken kurz auf den Beat-'em-Up-Schlachtfeldern vorbeischauen und schnell herzhaft zubeißen. Für den Hauptteil der Kämpfe würde sich jedes der Haudrauf-Urviecher einen menschlichen Champion erwählen, der im Namen seines einstigen Dino-Machthabers um die Herrschaft über Urth kämpfen soll. Oder anders ausgedrückt: Mit *Primal Rage 2* wollte Atari seine stylishen Kreidezeit-Kombattanten einmotten und gegen lahmarschige 08/15-Menschen austauschen – fantastische Idee! Im Laufe der Spiel-Produktion ereilte die Binär-Künstler dann doch irgendwann die Einsicht, dass die Vernichtung des wichtigsten Kaufarguments ihrer eigenen Prügelserie vielleicht nicht so der ganz große Wurf war.

Statt einer erhofften Kurskorrektur gab es aber leider nur die Komplett-Einstellung des Projekts. *Primal Rage 2* wurde eingestampft, die spannende Story wenig später aber immerhin noch in einem Comicband namens *Primal Rage: The Avatars* verbraten. Doch so ganz totzukriegen war der zweite Teil trotzdem nicht: Gerüchteweise soll vor etlichen Jahren der Prototyp einer *Primal Rage 2*-Arcademaschine bei Atari geklaut worden sein. Irgendjemand packte sich die Programmcodes und Grafikelemente unter den Arm und ward danach nie wieder gesehen. Und tatsächlich: Wer heute bei Youtube nach *Primal Rage 2* sucht, kann dort umfangreiche Gameplay-Szenen des verschollenen Dino-Prüglers entdecken. Der Legendenbildung rund um dieses kuriose Spiel hat es sicher nicht geschadet. **Benjamin Kegel**

DIABLO

Etwas kleiner als sein Tyrannosaurier-Artgenosse Sauron, dabei aber unendlich grausamer: Diablo ist der Gott des Bösen – und er erfüllt diese Rolle mit sadistischer Leidenschaft. Er will die anderen Götter vernichten und über die Welt herrschen, um den Planeten in eine brennende Hölle zu verwandeln. Und wenn es nach Diablo geht, werden alle noch übrigen Lebewesen mit ins Feuer geworfen.

DANKE!

Unser starkes Aufmacher-Artwork ist eine Koproduktion von **José Luis Díaz** & **Luis Roberto Ramírez** aus Mexiko! Besucht doch mal die beiden Gaming-Künstler und ihre putzigen Werke unter:
- www.behance.net/Lobo_Gris
- www.losgemelos.tumblr.com

Die Fotos der extrem seltenen *Primal Rage*-Figuren stammen von **Ren Orwig:** www.rendragonclaw.deviantart.com – saustark!

Für die genialen Charakter-Artworks geht unser Dank in die USA an **Pio Paulo Santana**: www.piopaulosantana.com.

Alle Bildrechte © der jeweiligen Künstler, abgedruckt mit freundlicher Genehmigung.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ohne Wackelpudding und Rührei hätte ich nie *Primal Rage* gezockt"

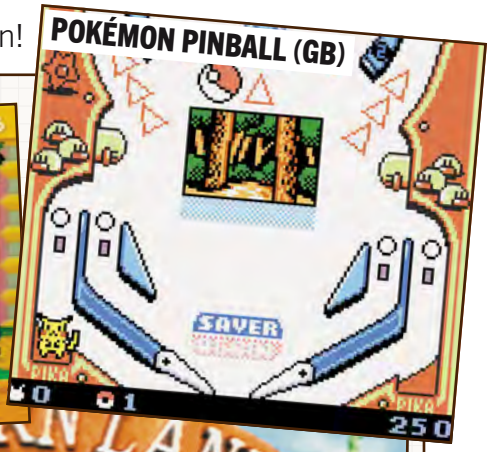
Als ich 14 Jahre alt und seit Neuestem Besitzer von *Primal Rage* war, habe ich meinen Wecker auf 5 Uhr früh eingestellt – jeden Tag. So konnte ich noch gepflegte zwei Stunden Dinosaurier verdreschen, bevor ich mich um weniger wichtige Dinge kümmern musste. Dinge wie die Schule zum Beispiel. Oder Nahrungsaufnahme. Oder überhaupt mal das Aufstehen aus dem Bett, das auch als SNES-Spielablage diente. „Sohn, mit Videospielen kann man kein Geld verdienen!", sagte meine Mama dann immer, als sie mich „wecken" wollte – Sorry, Mom, aber da war Talon schneller als du. Und das mit dem Geld verdienen stimmt ja wohl auch nicht, wenn ich mir diesen Retro-Artikel so angucke :-D. Aber hey, ohne dein leckeres Frühstücks-Rührei hätte ich all das nicht geschafft.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

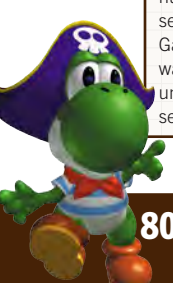
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 10/2000

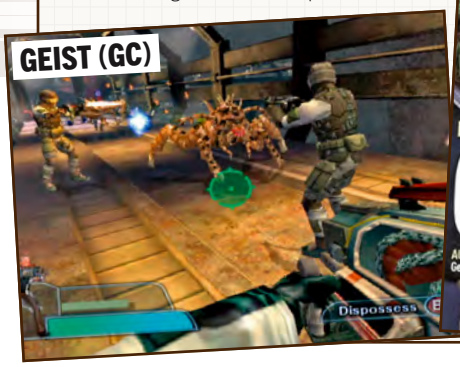


Jetzt aber: Nach Monaten der Spekulationen machte Nintendo auf der Spaceworld 2000 den N64-Nachfolger Gamecube offiziell. Doch nicht nur das: Auch der Game Boy Advance erlebte dort seine Weltpremiere und schickte sich an, den Ur-Game-Boy nach weit über zehn Jahren (von Hardwareüberarbeitungen wie dem Game Boy Pocket und dem Game Boy Color mal abgesehen) abzulösen. Auch erste Titel wurden gezeigt, für den Würfel etwa eine Demo mit *Pokémon*-Favorit Mauzi in der Hauptrolle, die berühmt-berüchtigte *Zelda*-Grafikdemo und eine frühe Version von *Metroid Prime*. Am Game Boy Advance sorgten unter anderem das neue *Mario Kart*, *Golden Sun* sowie *Kuru Kuru Kururin* für Aufsehen. Die N-ZONE berichtete natürlich ausführlich und behandelte alle Neuankündigungen und Informationen im Rahmen einer großen Reportage. Keine Frage, die Zukunft sah rosig aus! Doch auch für die vor der Ablösung stehenden Nintendo-Geräte gab es noch genug Neues zu berichten und Spiele zu testen. So wurden unter anderem *Donald Duck: Quack Attack*, *WWF No Mercy* und *Mickey's Speedway USA* näher betrachtet. Im Testteil knackte *Mario Party 2* die 80-Prozent-Marke, *Paper Mario* sicherte sich im Importtest einen Hit und *Pokémon Pinball* schrammte sogar ganz knapp an einer 90-Prozent-Wertung vorbei.



AUSGABE 10/2005

2005 hatte die Gamescom – damals noch Games Convention genannt und in Leipzig statt in Köln abgehalten – noch bei Weitem nicht den Status, den sie heute hat. Demzufolge kam den Neuigkeiten der Messe in der N-ZONE auch gerade einmal eine knappe Seite im Newsbereich zu. Info-Armut gab es aber dennoch nicht zu vermelden, denn im Vorschaubereich gab sich die Crème de la Crème der Spielewelt ein Stelldichein. *Prince of Persia 3* (später als *The Two Thrones* erschienen), das um fast ein Jahr verschobene *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Mario Smash Football*, *Kirby: Power-Malpinsel*, *New Super Mario Bros.*, *Metroid Prime Hunters* und mehr buhlten um die Aufmerksamkeit der Leser. Ganz so hochwertig war der Testteil zwar nicht bestückt, dennoch gab es hier zwischen jeder Menge Mittelmaß auch einige Highlights zu bestaunen. So kam etwa *WWE: Day of Reckoning 2* ganz knapp an die 90-Prozent-Hürde heran – übrigens von niemand anderem getestet als dem damals als Praktikant agierenden Christoph Kraus. Auch *FIFA 06* konnte voll überzeugen – weitere Sportspiele wie *NHL 06* und *Madden NFL 06* für Gamecube und DS rundeten die jährliche Update-Orgie ab. Abseits von Bällen und Prügeleien begeisterten *Castlevania: Dawn of Sorrow*, der Gelegenheitsspieler-Hit *Nintendogs*, *Advance Wars: Dual Strike* und der Action/Geschicklichkeits-Hybrid *Meteos*. Nicht ganz so gut kam im Importtest der heiß herbeigesehnte Gamecube-exklusive Shooter *Geist* weg, der aufgrund technischer Defizite sowie einer zu ausgeprägten Linearität im 70er-Bereich landete. Besser schlug sich im Importcheck hingegen *Pokémon XD: Der dunkle Sturm*: Das Taschenmonster-RPG sahnte satte 89 Prozent ab. Ebenfalls aus Fernost importiert, konnte auch *Jump Superstars* überzeugen.



AUSGABE 10/2010

Zwar war die Gamescom 2010 bereits längst auf die Ausmaße angewachsen, wie wir sie heute kennen, doch Nintendo hielt sich dort mit interessanten Neuankündigungen trotzdem weiterhin zurück. Insofern war die Messe im Heft schnell abgehandelt. Dafür gab es eine interessante Reportage zu Super Marios Spielezukunft zu lesen. Im Vorschaubereich tummelten sich unter anderem *Kirby's Epic Yarn*, *Professor Layton und die verlorene Zukunft* (inklusive Rätseln zum selbst Ausprobieren!), *Super Scribblenauts*, *Okamiden* sowie erste 3DS-Berichte zu *Super Street Fighter 4: 3D Edition* und *Die Sims 3*. Passend dazu unterzogen wir den 3DS einem ersten Faktencheck. Das alles bestimmende Thema im Testbereich war *Metroid: Other M*, welches mit stolzen 91 Prozent geehrt wurde. Obwohl vor allem aufgrund der Geschichte bis zum heutigen Tagen kontrovers diskutiert, lässt sich die Qualität des Gameplays kaum leugnen. Weitere Titel wie *FIFA 11*, *Tetris Party Deluxe* sowie das charmante DS-Adventure *Last Window: Das Geheimnis von Cape West* nahmen ebenfalls einen N-ZONE-Hit mit nach Hause. In einer lesenswerten Reportage warfen wir zudem einen Blick nach Japan und stellten einige der damals aktuellen, kuriosen Nippon-Titel für Wii und DS vor. Na, wer hat Lust auf einen Milchbrötchen-Superhelden?

ELGATO GAME CAPTURE HD

In vier Seiten zum Elgato-Aufnahmestudio: Wir begleiten euch Schritt für Schritt von der Auswahl der richtigen Grabber-Box über das Einrichten der Software bis hin zum Filmeditor.

Wer gerne Spiele zockt, möchte sein Hobby oft auch mit dem Rest der Welt teilen. Das klappt am besten mit spannendem Bildmaterial – seien es Screenshots, Videos oder Let's Plays. Die Zeiten komplizierter TV-Karten sind zum Glück vorbei. Wer heutzutage seine Gameplay-Bilder aufzeichnen möchte, greift am besten zu einer externen USB-Grabberbox. Zwei besonders handliche Exemplare kommen aus dem Hause Elgato: der Game Capture HD 30 und sein Nachfolgemodell, der Game Capture HD 60. Beide Geräte fuhren hier in der Redaktion Höchstwertungen in unseren Multimedia-Tests ein. Ihr wollt ebenfalls eure Spiele aufzeichnen? Wir zeigen euch anhand der beiden Capture-Stationen, wie ihr zu Hause euer privates Profi-Aufnahmelabor einrichtet!

Ihr möchtet in eure Videos gerne ein Wasserzeichen oder das Bild eurer eigenen Live-Webcam mit einbauen? Kein Problem! Aktiviert einfach Stream Command und wählt aus einer der neun voreingestellten Overlay-Platzierungen.

Elgato Game Capture HD 30

Die erste Frage, die ihr beim Kauf einer Elgato-Box stellen müsst, ist die nach der für euch passenden Hardwareversion. Die Game-Capture-HD-Systeme gibt es nämlich in zwei Varianten – HD 30 (im Handel erhältlich unter der Bezeichnung „Elgato Game Capture HD") und HD 60. Der Elgato Game Capture HD 30 unterscheidet sich von seinem HD-60er-Pendant vor allem durch einen speziellen AV-Anschluss. Dieser erlaubt euch das Aufnehmen von allen Videoquellen, die über Composite-Kabel ausgegeben werden. Composite-Kabel gibt es bereits seit der NES-Ära. Sie übertragen ihre Signale über einen Bildkanal (gelber Stecker) sowie zwei Audiokanäle (weißer und roter Stecker). Mit dem 30er-Elgato lassen sich also sämtliche Geräte verbinden, die über Composite-Kabel funktionieren – zum Beispiel NES, SNES, Playstation 1, Playstation 2, Xbox 1 und noch viele mehr. Wollt ihr Aufnahmen von älteren Konsolen machen, kommt für euch nur der Elgato Game Capture HD 30 infrage. Ganz wichtig: Die Playstation 3 lässt sich ebenfalls nur am 30er-Modell betreiben! Zwar verfügt die PS3 über einen HDMI-Anschluss, allerdings gibt dieser seine Signale nur HDCP-verschlüsselt aus. Dieser Kopierschutz verhindert Grabber-Aufnahmen. Um das Problem zu lösen, liegt dem Game Capture HD 30 ein Spezialkabel zur Verbindung mit der PS3 bei – mit diesem umgeht ihr den HDMI-Port und damit auch den HDCP-Kopierschutz.

Elgato Game Capture HD 60

Mit Retro-Konsolen bis inklusive der Playstation 3 habt ihr nichts am Hut? Euch interessieren nur die Next-Gen-Systeme, also PS4, Xbox One und natürlich die Wii U? Dann ist der Elgato Game Capture HD 60 für euch die richtige Wahl. Zwar lassen sich hier keine Nicht-HDMI-Spielsysteme betreiben, dafür könnt ihr aber Videos der drei genannten Konsolen in butterweichen 60 Frames pro Sekunde aufzeichnen. Sein kleiner Bruder schafft nur 30 Frames pro Sekunde – daher der Namensunterschied. Vor allem Rennspiele und Actiontitel profitieren enorm von der doppelten Bildmenge, weil diese dem Betrachter einen wesentlich flüssigeren Bewegungsablauf vermittelt. Noch einmal, weil es ganz wichtig ist: Die Playstation 3 lässt sich am Elgato Game Capture HD 60 zwar anschließen, dort können aber keine Videos aufgezeichnet werden – der HDCP-Kopierschutz der Konsole verhindert das

Klavierlack, wuchtiges Gehäuse, stabile Gummi-Standfüße: der Elgato Game Capture HD 30. Im Handel heißt das gute Stück schlicht „Game Capture HD".

Schmale Form, konvexes Chassis, vertauschter USB-Port: der Elgato Game Capture HD 60. Er ist nur für Next-Gen-Konsolen (also auch die Wii U) gedacht.

Der Lieferumfang des Elgato Game Capture HD 30: ein USB-Kabel, der Component-Adapter (ganz wichtig für Retro-Zocker), ein HDMI-Kabel und der PS3-Adapter.

Der Lieferumfang des Elgato Game Capture HD 60: ein USB- und ein HDMI-Kabel. Mehr ist nicht nötig – die zusätzliche Kohle investiert ihr in den Framerate-Bonus.

Durchschleifen der Signale und ihr bekommt nur ein schwarzes Bild zu sehen. Dasselbe Problem entsteht auch, wenn ihr bei eurer PS4 den HDCP-Kopierschutz eingeschaltet lasst. Bekommt ihr an der neuen Sony-Konsole nur ein schwarzes oder flackerndes Bild zu sehen? Dann ab in die PS4-Einstellungen, ganz nach unten zu „System“ und das Häkchen bei „HDCP aktivieren“ entfernen. Bei der Xbox One und Wii U sind solche Modifikationen nicht notwendig – sowohl die Microsoft- als auch die Nintendo-Konsole geben über HDMI generell nur HDCP-freie Spielsignale aus.

Installation der Hardware

Die Kabelverbindungen sowohl des Game Capture HD 30 als auch seines 60er-Bruders sind problemlos zu installieren. Am besten ladet ihr euch zunächst die Software unter www.elgato.com/de/game-capture-hd-support herunter – dort findet ihr neben einem FAQ rund um die beiden Grabberboxen immer die neueste Programmversion für Windows- und Macintosh-Rechner. Installiert und startet die Software. Danach schließt ihr euren Elgato über dessen mitgeliefertes Kabel an einem freien USB-Anschluss an eurem Computer an – USB 2.0 reicht dafür vollkommen aus. Nun müsst ihr noch den HDMI-Anschluss durchschleifen: Das HDMI-Kabel von eurer Konsole steckt ihr in den mit „HDMI In“ markierten Elgato-Port. Den mit „HDMI Out“ markierten Port verbindet ihr danach über ein zweites HDMI-Kabel mit eurem Fernseher.

Damit ist die Einrichtung der Hardware auch schon beendet – seinen Strom bezieht die Game-Capture-Box bequem über ihre USB-Verbindung, über dasselbe Kabel erhält der PC auch sein Bildsignal für die Elgato-Software. Vorsicht: Das HDMI-Signal wird nur dann an euren Fernseher weitergereicht, wenn die Game-Capture-Box mit Strom versorgt wird. Andernfalls bleibt das Display dunkel. Wundert euch nicht, wenn das Bild in der Elgato-Software mit einer deutlichen Zeitverzögerung angezeigt wird – das ist ganz normal. Auf dem TV könnt ihr selbstverständlich wie gewohnt in Echtzeit zocken.

Feintuning der Software

Bevor ihr euch an eure erste Aufnahme macht, solltet ihr zunächst die Basiseinstellungen am Elgato-Programm vornehmen. Klickt dafür ganz oben rechts im Software-Fenster auf das Zahnradsymbol. Dadurch öffnet sich ein neues Fenster. Klickt hier auf den Reiter „Aufnahme“. Dort wählt ihr jetzt einen Speicherort für eure Mediathek – am besten auf einer Festplatte, auf der sich nicht auch euer Betriebssystem befindet, so bleibt eurem PC mehr Luft zum Arbeiten.

„Flashback Recording“ erlaubt euch das Zurückspulen zu und Aufnehmen von einer früheren Szene, auch wenn ihr das Betätigen des Capture-Knopfs zuvor vergessen hattet. Das kostet etwas mehr Speicher, kann sich aber als Videoretter erweisen. Habt ihr ein Mikrofon an euren Rechner angeschlossen und wollt die Action während der Aufzeichnung kommentieren, solltet ihr auch das Häkchen bei „Live-Kommentare in separater Audiospur aufnehmen“ setzen. Dadurch könnt ihr später beim Videoschnitt eigenständig den Spielsound oder eure Sprachaufzeichnung bearbeiten, ohne die jeweils andere Tonspur in Mitleidenschaft zu ziehen. „Stream Command aktivieren“ erlaubt euch das Einbinden von Wasserzeichen und/oder eurer Live-Webcam während der Aufnahme. Braucht ihr nicht? Dann setzt kein Häkchen.

Unter dem Reiter „Sharing“ ist vor allem die Option „Neue Videos immer konvertieren“ wichtig. Lasst ihr sie aktiv, exportiert die Software nach jeder beendeten Aufnahme automatisch ein Video eures Spiels in das MP4-Format. Das ist praktisch, wenn ihr es in einem anderen Videoschnittprogramm weiterbearbeiten möchtet, frisst aber auch reichlich Speicherplatz. Kein Problem? Dann belasst die Option bei „MP4 Original“. Im Reiter „Updates“ schließlich erlaubt ihr die Suche nach ebendiesen am besten automatisch. Und damit seid ihr startklar! Schaltet eure Konsole an und folgt den Infos auf unseren Capture- und Edit-Seiten – der Video-Feed der angeschlossenen Konsole beginnt automatisch. ■ **Benjamin Kegel**

Die Input-Seite der Elgatos. Von links nach rechts: Retro und HDMI (Elgato Game Capture HD 30); Line-In, HDMI und USB-Ausgang (Elgato Game Capture HD 60).

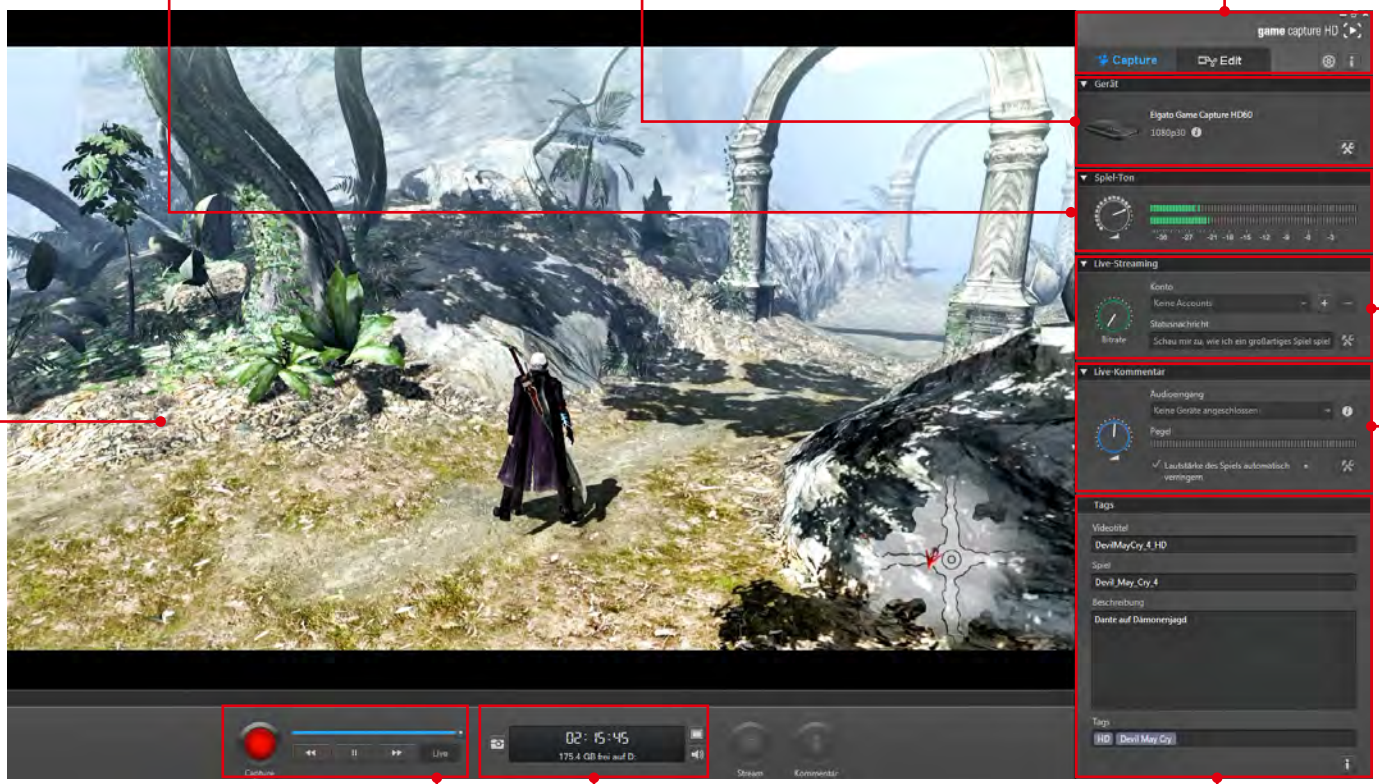
Die Output-Seite der Elgatos. Von links nach rechts: HDMI und USB (Elgato Game Capture HD 30); HDMI (Elgato Game Capture HD 60). Verbindet hier euren TV.

SPIEL-TON
Diese Anzeige besteht aus einem Regler und zwei Pegeln. Auf den Pegeln seht ihr die Sound-Ausschläge eures angeschlossenen Spiels, könnt so also kontrollieren, ob die mit dem Elgato verbundene Konsole akustische Signale an die Grabber-Box leitet. Über den Regler könnt ihr bei Bedarf die Spielton-Lautstärke aufdrehen.

GERÄT
Hier wird nicht nur automatisch angezeigt, ob ihr einen 30er- oder 60er-Elgato an die Software angeschlossen habt, ihr könnt auch über das Werkzeug-Symbol weitere Einstellungsfenster aufrufen. „Bild“, „Ton“, „Profile“ und „Erweitert“ belasst ihr am besten auf den Standardwerten. Unter „Capture“ müsst ihr bei „Eingabegerät“ eure angeschlossene Konsole auswählen, die Grabberbox justiert sich dann automatisch. Verbundene Retro-Konsolen benötigen unter „Eingabegerät“ „Andere“ und unter „Eingang“ „Composite“. Wählt dann noch bei „HD-Profil“ eure gewünschte Auflösung und darunter die Aufnahmequalität.

LIVE-STREAMING
Ihr wollt eure Aufnahme direkt ins Netz streamen? Dann könnt ihr hier z. B. eure Twitch-, Youtube- oder Ustream-Konten verknüpfen und die Übertragungs-Bitrate einstellen.

CAPTURE- EDIT- AUSWAHLBEREICH
Hier wechselt ihr zwischen „Capture“ für Aufnahmen und „Edit“ für den Videoschnitt (siehe nächste Seite). Außerdem könnt ihr am Zahnrad Elgato-Basiseinstellungen vornehmen.



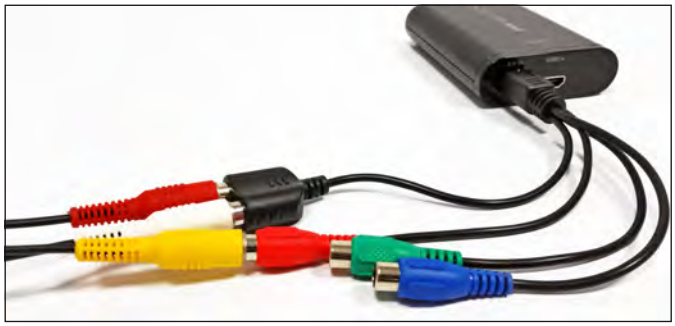
CAPTURE BILDSCHIRM
So sieht der Elgato-Bildschirm während eines aktiven Spiel-Inputs aus. Das Signal erscheint hier je nach eurer Hardwarepower verschieden stark zeitverzögert.

FESTPLATTEN-ANZEIGE
Hier wird euch die Dauer eurer Aufnahme ebenso angezeigt wie der noch verfügbare Platz auf eurer Festplatte. Mit 250 GB lässt sich bereits gut arbeiten – je mehr desto besser.

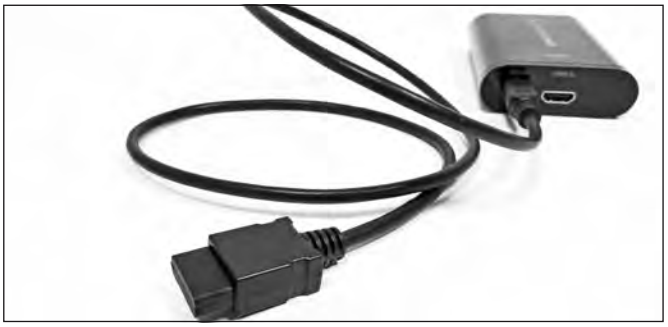
TAGS
Infos zu eurem Video: Nennt unter „Videotitel“ eure Konsole. Verwendet unter „Videotitel“ & „Spiel“ Underscores statt Leerzeichen – das ist besser für die Ordnerstruktur.

CAPTURE-BUTTON
Ein Klick auf den runden Button ändert dessen Farbe von Dunkel- nach Hellrot – das signalisiert eine laufende Aufnahme. Ein weiterer Klick beendet sie wieder. Ihr habt Flashback-Recording aktiviert und wollt eure Aufnahme an einem früheren Punkt starten? Dann zieht den Markierungsknopf der Timeline (die blaue Leiste) zur passenden Stelle und drückt den Capture-Button.

LIVE-KOMMENTAR
Ihr wollt eurem Video eine passende Kommentar-Audiospur gönnen? Die Einstellungen dafür nehmt ihr hier vor. Über den Regler dürft ihr eure Sprachlautstärke justieren, im „Audioeingang“-Menü zudem das von euch favorisierte Mikrofon bestimmen. Praktisch: Eine automatisch verringerte Spiel-Lautstärke stellt euren Kommentar in den Vordergrund.



So klappt der Composite-Anschluss am Component-Adapter des 30er-Elgatos: Das gelbe Kabel in den roten Adapter, danach die rot-weißen Soundkabel in die Audio-Buchse.



Dieses Teil ist das PS3-Anschlusskabel des Game Capture HD 30. Nicht vergessen: Ihr müsst in den PS3-Video-Einstellungen statt HDMI Component/D-Terminal auswählen!

ELGATO GAME CAPTURE HD 30 UND ELGATO GAME CAPTURE HD 60 IM DIREKTVERGLEICH

Soll es der 30er-Elgato mit seiner Retro-Kompatibilität werden? Der 60er-Elgato mit Aufnahmen in bis zu 60 Bildern pro Sekunde? Oder am Ende vielleicht sogar beide? Wir stellen die Grabber in den Direktvergleich, zeigen euch die wichtigsten Unterschiede zwischen den beiden Geräten und erleichtern euch die Auswahl!

ELGATO GAME CAPTURE HD (30)

Anschlüsse: HDMI, USB, Multi-AV
Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, 2-GHz-Intel-Core-2-Duo (oder vergleichbarer Prozessor)
Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr

Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: Ja
Kompatibel mit Playstation 3: Ja
Kompatibel mit Retro-Konsolen über Composite-Adapter: Ja
Kompatibel mit Stream Command: Ja
Aufnahmen in bis zu 1080p: Ja
Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: Nein

Lieferumfang: Elgato Game Capture HD (30), HDMI-Kabel, USB-Kabel, PS3-Multi-AV-Kabel, Component-Adapter (auch für Composite), Schnellstart-Anleitung

Unverbindliche Preisempfehlung: 159,95 Euro

ELGATO GAME CAPTURE HD 60

Anschlüsse: HDMI, USB, Audio-Line-In (kein Mikrofon-Eingang!)
Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr
Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr

Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: Ja
Kompatibel mit Playstation 3: Nein
Kompatibel mit Retro-Konsolen über Composite-Adapter: Nein
Kompatibel mit Stream Command: Ja
Aufnahmen in bis zu 1080p: Ja
Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: Ja

Lieferumfang: Elgato Game Capture HD 60, HDMI-Kabel, USB-Kabel, Schnellstart-Anleitung

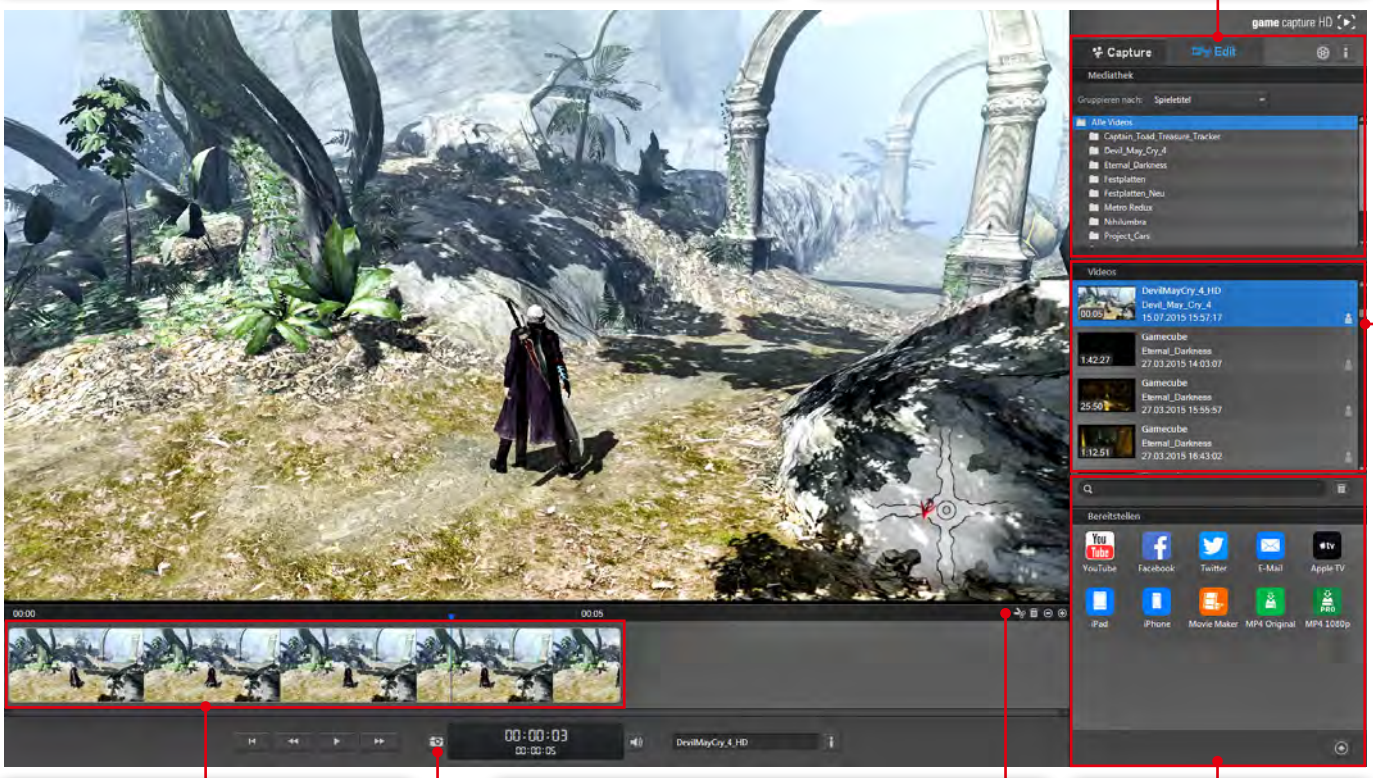
Unverbindliche Preisempfehlung: 189,95 Euro

VIDEOS (ZEIGT INHALTE AUS DEM AKTUELL GEWÄHLTEN MEDIATHEK-ORDNER)

In dieser praktischen Zusammenstellung könnt ihr alle Videos ansehen und auswählen, die sich momentan in eurem Elgato-Ordner namens „EGC_Library“ innerhalb eines gewählten Unterordners befinden. Dazu ein nützlicher Tipp: Ihr könnt aus dem Ordner „EGC_Library“ diese Unterordner kopieren und in denselben Ordner auf einem anderen Computer übertragen. So nehmt ihr eure Videos mit in die Arbeit/ zu einem Freund/ auf euren Laptop und könnt sie dort schneiden oder weiter bearbeiten.

MEDIATHEK

Die oberste Ordnerstruktur der „EGC_Library“. Hier findet ihr schön sortiert eure aufgezeichneten Games wieder – und zwar nach dem Namensmuster, wie ihr sie im „Capture“-Bildschirm unter „Tags“ bei „Spiel“ benannt habt.



CLIP-BILDSCHIRM

Hier wird euer Video als Film-Thumbnail angezeigt. Ihr könnt mit der Maus oder den Cursor-Tasten navigieren.

SNAPSHOT

Über diesen Button speichert ihr einen Screenshot des momentan angezeigten Frames auf eurem PC-Desktop ab – und zwar im platzsparenden Bildformat PNG. Klappt auf Wunsch auch über einen Rechtsklick auf den aktiven Clip.

EDIT-BILDSCHIRM

Wechselt ihr rechts oben im Bildschirm-Auswahlmenü von „Capture“ zu „Edit“, gelangt ihr dadurch in den Video-Schnittbildschirm. Klickt ihr hier mit der rechten Maustaste auf den Clip-Streifen weiter unten, stehen euch verschiedene Befehle zur Auswahl. Am wichtigsten ist die Option „Segment an Abspielmarke trennen“ – dadurch schneidet ihr eure Aufnahme in beliebig viele Einzelteile. Als Nächstes rechtsklickt ihr auf das geschnittene Segment und betätigt „Neues Video aus Zeitlisten-Auswahl“. Dadurch öffnet sich ein neues Clipfenster, in dem ihr das frisch geschnittene Segment nun exportieren könnt. Siehe dazu den Kasten „Bereitstellen“.

BEREITSTELLEN

Habt ihr einen neuen Clip ausgeschnitten, könnt ihr ihn an dieser Stelle exportieren. Klickt einfach mit der linken Maustaste auf das von euch gewünschte Videoformat – je nachdem, ob ihr das Video z. B. als MP4 auf eurer Festplatte speichern oder direkt auf Youtube in euren Account hochladen wollt.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, machen Blödsinn, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

Leveleditoren – Der Reiz am Selberbauen

Viedeospielen ist ein sehr interaktives Hobby, aber keines, das allzu viel eigene Kreativität erfordert – meistens. Leveleditoren lassen uns nämlich selbst zu Gestaltern werden.

Seit weit über 30 Jahren begeistern uns Marios Hüpfabenteuer schon – Levels selber erstellen konnten wir bisher aber nur auf dem Papier oder mittels halblegaler Computerprogramme. Dank *Super Mario Maker* dürfen wir endlich selbst ran und haben so viel Spaß am Basteln, dass das Gamepad bei uns in der Redaktion langsam Gefahr läuft, an Überbeanspruchung einzugehen. *Super Mario Maker* ist aber nur der letzte Kandidat in einer schier endlosen Liste von Spielen mit Leveleditoren, die Bastler aus aller Welt begeistern.

Jeder Mensch hat kreatives Potenzial

Aber woher kommt er, der große Reiz, selbst aktiv zu werden und zu gestalten? Ich denke, es ist genau dieser Widerspruch zum normalen Spielen, der dafür verantwortlich ist: Wenn man hunderte bis tausende Male durch die Gegend gehüpft ist, Gegner in einem Shooter abgeballert oder sich sonstwie auf vorgegebenen Gameplaypfaden bewegt hat, dann stellt sich bei noch so großer spielerischer Qualität irgendwann der Wunsch nach mehr ein – der Wunsch, statt den gesetzten Regeln zu folgen diese selbst aufzustellen. Der Mensch ist schließlich durch seinen Intellekt darauf programmiert, zu gestalten. Das ist der Grund, warum Symphonien existieren, fantastische Welten in Romanen kreiert oder mit Pinsel und Farbe Meisterwerke geschaffen werden. Klar, nicht jeder ist zum kreativen Genie geboren, aber zumindest einen gewissen Grad an Talent besitzt jeder Mensch – auch wenn viele sich das vielleicht selbst nicht eingestehen wollen. Wer weiß, vielleicht sind *Super Mario Maker* und Co. für diese Menschen der erste Schritt hin zu mehr Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten?

LESERPOST

EIN TOLLES LOB FÜR DIE N-ZONE

Leser Ricardo findet für unsere Stellungnahme zum Thema Homosexualität aus der letzten Ausgabe der N-ZONE lobende Worte.

Hallo Viktor, Lukas, Ben und Marco, da ihr die Leser auch duzt, duze ich mal zurück. Ich hoffe, das ist ok. Da ich selbst homosexuell bin, habe ich mich über eure Antwort zum Leser Marcel P. auf Seite 91 der letzten N-ZONE sehr gefreut. Ich habe davon ein Foto gemacht und wollte es bei Facebook hochladen, war mir aber nicht ganz sicher, ob ich das einfach so tun darf. Deswegen wollte ich zur Sicherheit lieber mal nachfragen.
Viele Grüße, **Ricardo**

Lukas: Servus Ricardo! Das Bild darfst du natürlich sehr gerne hochladen – das ist schließlich tolle Werbung für unser Magazin! Uns alle hier in der Redaktion freut es ungemein, dass wir mit unserer Stellungnahme auf positive Resonanz bei dir und auch anderen Lesern stoßen – Hass und reaktionäres Denken tun weder der Gesellschaft gut noch wollen wir so was unerwidert akzeptieren. Vielen Dank, dass du unser Leser bist!

Mario ist nicht homophob – und wir von der N-ZONE sind es auch nicht.

LESERPOST

BRIEF ZUR „HOMOSEXUELLEN-PROPAGANDA“ IN DER N-ZONE

Nach der Abokündigung eines Lesers aufgrund von „gewissenloser Homosexuellenpropaganda“ meldet sich ein weiterer Leser zum Thema zu Wort.

In der letzten Ausgabe war eine schriftliche Kündigung eines Abonnements aufgrund eurer Kolumne zu homosexuellen Paaren abgedruckt. Ich habe mich auch über diese geärgert, doch werde ich doch wegen so einer Kleinigkeit nicht auf die ganze N-ZONE verzichten. Lukas schreibt in der Kolumne vom „diskriminierenden Verbot der Homo-Ehe“. Diese Formulierung erweckt den Eindruck, dass eine Homo-Ehe eigentlich erlaubt sei, nur dann verboten wurde. Wenn man jedoch in der Geschichte zurückschaut, war, seit es die normale Ehe gibt, eine Homo-Ehe nie erlaubt. Und zwar, weil der Zweck einer Ehe die Zeugung von Kindern ist, was gleichgeschlechtliche Paare von Natur aus nicht können. Sie brauchen daher keine Ehe. Da gleichgeschlechtliche Paare keine Kinder bekommen können, ist bestenfalls die Natur oder der liebe Gott, falls man an einen solchen glaubt, diskriminierend. Oder kann man sich etwa nur lieben, wenn man verheiratet ist? Das heißt ja, die Eltern sämtlicher unehelicher Kinder lieben sich nicht! Hier behauptet Lukas indirekt also, dass man sich erst liebt, wenn man verheiratet ist, sich also alle Homosexuellen gar nicht lieben. Auch im von Lukas erwähnten Spiel *Tomodachi Life*, wo eine gleichgeschlechtliche Ehe nicht möglich ist, ist der einzige Sinn der Ehe das Kinderkriegen. Liebe Grüße, **Peter**

Lukas: Nein. Das ist meine Antwort auf deinen Brief: Nein. Wovon du redest, ist die kirchliche Ehe – als Privatverein kann die Kirche ihre Eheregeln so festlegen, wie es ihr beliebt. Die amtliche Ehe jedoch ist eine vom Staat ausgehende Sache und moralische Vorstellungen haben hier nichts zu suchen. Du sagst, der Sinn der Ehe ist das Kinderkriegen; bitte übernimm du es, allen unfruchtbaren sowie freiwillig oder unfreiwillig kinderlos lebenden Paaren zu erklären, dass ihre Ehe nicht gültig ist. „Brauchen“ tut die Ehe zudem niemand; da sie als Institution existiert, muss es aber jedem Menschen – gleich welcher sexuellen Präferenz – freistehen, sie wahrzunehmen. Sei es aus rechtlichen Gründen oder um sich gegenseitig die Treue zu beweisen. Und ja, du hast recht: In früheren Zeiten (wobei wir um deines Argumentes willen jetzt besser nicht in die griechische Antike zurückgehen) war nicht nur die Homo-Ehe, sondern Homosexualität an sich verboten. Genauso war es früher Frauen verboten zu wählen, Schwarze durften sich in Amerika nur an vorgegebenen Orten aufhalten und Kinder durften nach Lust und Laune gezüchtigt werden. „Tradition“ um der Tradition willen? Bitte nicht. Die N-ZONE ist kein politisches Magazin; trotzdem oder gerade deswegen müssen wir als dennoch meinungsbildendes Medium in wichtigen gesellschaftspolitischen Fragen deutlich Stellung beziehen. Und das tun wir hiermit.

SUPER MARIO MAKER
MACHT MIT BEI UNSEREM GROSSEN GEWINNSPIEL!

Endlich ist *Super Mario Maker* da und begeistert uns nicht nur durch das gewohnt geniale Hüpf-Gameplay, sondern erweckt auch unsere kreativen Bastelgeister! Und weil der Release natürlich ein Grund zum Feiern ist, gibt es für euch in Kooperation mit Nintendo was zu gewinnen – und zwar das hier:

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Und das müsst ihr tun, um zu gewinnen: Schickt uns einen kurzen Text, in dem ihr eure Begegnung mit eurem ersten Mario-Spiel schildert. Achtung: Bitte fasst euch kurz, mehr als maximal 1.000-2.000 Zeichen lang sollte eure Schilderung nicht sein! Die drei Gewinnertexte sowie eine Auswahl weiterer Texte werden in der nächsten Ausgabe abgedruckt. **Schickt uns euren Text an lukas.schmid@computec.de oder an Lukas Schmid, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Kennwort „Gewinnspiel Super Mario Maker“.** Achtung: Gebt sowohl per Mail als auch per Post unbedingt eure Adresse an, ansonsten können wir euch leider nicht als potenzielle Gewinner berücksichtigen.

Teilnahmeschluss ist der 5. Oktober 2015. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Gewinner wird aus einem Pool potenzieller Gewinner per Zufall ausgewählt. Alle Gewinnspielteilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Texte sowie ihre Namen eventuell in der kommenden N-ZONE abgedruckt werden.

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Wir gratulieren unserem Leser **Michael Fritzmann**, der sich mit einem Highscore von 875.400 Punkten im klassischen Dr.-Mario-Modus in *Dr. Mario: Miracle Cure* gegen die Konkurrenz behaupten konnte!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Diesmal dreht sich alles um Super Mario – da die Server zu *Super Mario Maker* jedoch erst nach Release dieses Heftes freigeschaltet werden, vorerst einmal um *Super Mario 3D World*. Diesmal sind wir richtig, richtig fies zu euch: Gesucht ist der Spieler, der im allerletzten Level des Spiels namens „Der Weg des Champions" die beste Zeit abliefert. Wer den Level schon einmal gespielt hat, der weiß: Alleine schon unbeschadet durchzukommen, ist eine echte Herausforderung! Die Wahl der Spielfigur steht euch übrigens frei. Der Level muss alleine, also nicht im Koop-Modus absolviert werden. **Stellt entweder ein Bild eurer Leistung ins Miiverse und schickt uns eure Nintendo-ID oder schickt uns direkt ein aussagekräftiges Bild an lukas.schmid@computec.de.** Der beste Hüpfheld erhält eine coole Iron-Patriot-Actionfigur aus *Iron Man* sowie die *Disney Infinity 2.0*-Figur Hulk. **Einsendeschluss ist der 5. Oktober 2015.** Viel Glück . ihr werdet es brauchen!

Mit freundlicher Unterstützung von

Disney Hasbro

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

SPLATOON-TURNIERWAHN IN DER N-ZONE!

Gleich zweimal dürft ihr in den kommenden Wochen im Rahmen von Turnieren euer *Splatoon*-Talent unter Beweis stellen – einmal gegen andere Leser und einmal gegen uns!

TURNIER 1
Ab dem 10. Oktober 2015 findet das große *Splatoon*-Turnier der N-ZONE-Superliga statt. Begebt euch auf facebook.com/nzonesuperliga, klickt auf „Gefällt mir" und findet dort alle Infos, die ihr für eine Anmeldung benötigt! Auf die Gewinner warten coole und farbenfrohe Nintendo-Preise rund um *Splatoon*!

TURNIER 2
Macht die N-ZONE nass!
Lange hat es gedauert, endlich ist es so weit: Seit August ist es in *Splatoon* endlich möglich, eigene Lobbys mit individuell zusammengesetzten Teams zu erstellen. Damit können wir von der N-ZONE endlich unseren Plan in die Tat umsetzen, den wir schon vor mehreren Monaten ins Auge gefasst hatten: Die Redaktionsmitglieder treten gegen die Leser an! Um das Tintenspektakel so problemlos wie möglich über die Bühne zu kriegen, haben wir uns folgenden Ablauf überlegt: Sendet im Miiverse der Wii U eine Freundschaftsanfrage an den User **MarcoNZONE**, schon seid ihr im Spielerpool! Sofern ihr die Absicht hegt, mit Freunden im Team spielen zu wollen, solltet ihr Marco dies in der Anmerkung mitteilen. Listet dazu einfach die drei Spielerprofile auf, damit er weiß, wen er in die Lobby holen muss. Das **Passwort** dafür lautet **1234**. Gespielt wird der ganz normale Revierkampf im Format Best-of-5. Das Team, welches also drei Siege für sich beanspruchen kann, geht als Gewinner hervor. Alle Waffen- und Kleidungskombinationen sind zulässig. Selbst wenn ein Spieler während des Kampfes aus der Runde fliegt, wird das Matchergebnis gezählt – natürlich darf der entsprechende Spieler anschließend wieder beitreten. Alle Teilnehmer, die sich zu den Siegern zählen dürfen, erhalten coole *Splatoon*-Preise!

An folgenden beiden Terminen wird die Schlacht ausgetragen:

Montag, 28. September um 20 Uhr
Dienstag, 29 September um 20 Uhr

Falls noch Fragen offen sind, wendet euch am besten direkt an marco.cabibbo@computec.de!

Mit freundlicher Unterstützung von

Nintendo

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Meine Güte, unsere Leser haben ja schon ganz schön viele Promis getroffen! Den Gewinner haben wir per Los entschieden, doch auch eine Auswahl der anderen Bilder unserer Leser mit bekannten Persönlichkeiten wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. Weil er seine Wette verloren hat, hätte Lukas eigentlich fünf Minuten lang einen Handstand halten müssen. Aufgrund seines gebrochenen Armes war ihm das aber nicht möglich, sodass einer unserer Praktikanten die Aufgabe übernahm. Da dieser auch Lukas heißt, hat Lukas seine Wettschuld trotzdem eingelöst – irgendwie zumindest. Ähem.

DIE AKTUELLE WETTE
Es wird mal wieder Zeit für Verkleidungen! Lukas wettet angesichts der Ankündigung von *Pokémon Tekken*, dass kein Leser uns ein Bild schickt, auf dem er mit einer weiteren Person in klassischer Kampfpose zu sehen ist. Voraussetzung: Beide abgebildeten Personen müssen als Pokémon verkleidet sein – welche, ist egal. Gerne könnt ihr noch per Bildbearbeitungsprogramm Elemente wie Lebensanzeige oder Hintergrundgrafiken hinzufügen, verpflichtend ist das aber nicht.

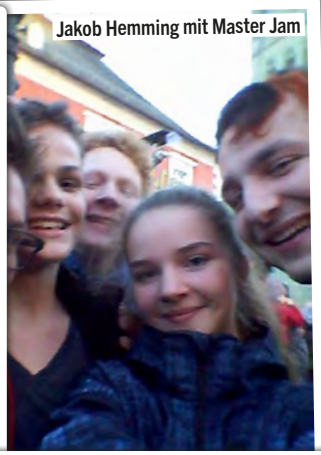
Irrt Lukas sich, so muss er Marco auf den Schultern tragen … auf einem Bein stehend … während er eine Wurstsemmel isst … und Marco einen Kaffee trinkt. Nicht zu viel nachdenken, das ergibt alles Sinn! Der Gewinner erhält zudem *Lego Jurassic World* für Wii U. Einsendeschluss ist der 5. Oktober 2015. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von

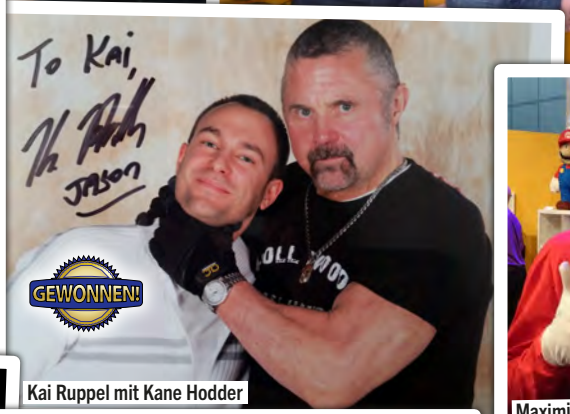
Bernhard Bemerl mit Nobuo Uematsu

Johannes Albers mit Kaya Yanar

Jakob Hemming mit Master Jam



Marie Gstattenbauer mit LeFLoid



Kai Ruppel mit Kane Hodder

Maximilian Mayer mit Charles Martinet

Nadja Zeid mit Ryan Tedder

Robin Winopal mit Steffen Henssler

Michael Fritzmann mit Hello Kitty

LESERPOST

UNFREIWILLIGER GHOSTWRITER

Unser Leser Matthias war einer derjenigen, deren Haiku in der letzten Ausgabe abgedruckt wurden, seiner jedoch unter falschem Namen. Wir bitten vielmals um Entschuldigung!

Hallo!
Ich hatte letzten Monat im Rahmen der Haiku-Wette einen Haiku gesendet, der auch abgedruckt wurde. Vielen Dank dafür, das hat mich sehr gefreut! Doch stehe ich dort unter dem Namen Matthias T. Aber ich heiße Matthias Albers. Könntet ihr das vielleicht korrigieren?

Lukas: Hiermit geschehen! In deiner Mail mit dem Haiku hattest du deinen Namen leider nicht angegeben, und wir haben uns an deiner Mailadresse orientiert, deren Namenszusatz mit einem „T“ begonnen hat. Jetzt kommt dir auf jeden Fall (mit etwas Verspätung) der Ruhm zu, den du verdienst :-)

LESERPOST

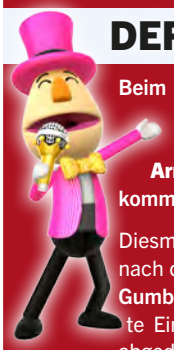
VERBINDUNG ABGEBROCHEN

Unser Leser Bernhard fragt sich, wie er mit Wii und DS auch heute noch online spielen kann. Die Antwort: Leider gar nicht (mehr).

Hallo N-ZONE!
Finde eure Zeitschrift echt toll. Ich habe eine Frage, bei der ihr mir hoffentlich helfen könnt: Für Nintendo DS und Wii hat man ja die WI-FI Connection abgeschaltet. Gibt es eine andere Möglichkeit, online zu gehen? Falls ja, welche? Und wie funktioniert sie? Mit freundlichen Grüßen, **Markus**

Lukas: ich fürchte, da hast du leider – wie wir auch – Pech. Die Server sind offline, es ist schlicht und ergreifend nicht mehr möglich, Wii- und DS-Spiele online zu spielen. Das geht auch dann nicht, wenn du in den Wii-Modus der Wii U wechselst. Die einzige Möglichkeit, die noch besteht, sind von Fans betriebene Server. Um auf diese zugreifen zu können, musst du jedoch spezielle inoffizielle Software auf deiner Wii installieren. Das kann nicht nur das Gerät schädigen, sondern wird auch von Nintendo nicht allzu gerne gesehen. Tut mir leid, aber die Online-Duelle in *Mario Kart DS*, *Super Smash Bros. Brawl* und Co. gehören der Vergangenheit an.

DER PROMii-WETTBEWERB



Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Arnold Schwarzenegger aus der letzten Ausgabe kommt von Daniel Schütz!

Diesmal wird's etwas knifflig: Wir suchen nach der besten Mii-Interpretation eines **Gumbas**. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem eine Plüschfigur des Pokémon Zorua.

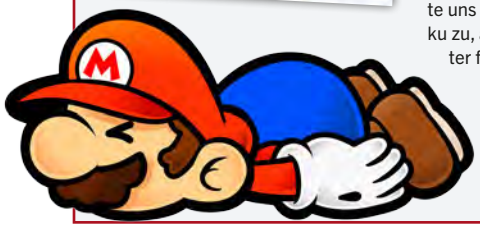
Einsendeschluss ist der 05. Oktober 2015. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Erfolg beim Basteln!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Lucas Aksu gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was sagt Möchtegernheld Ivan aus *Devil's Third* in dieser Szene, in der er einen Soldaten mit einer Granate attackiert? Schickt uns eure Texte bis zum 5. Oktober 2015 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch kommt ins nächste Heft!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 09/2015 ALLES SCHIEF



Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

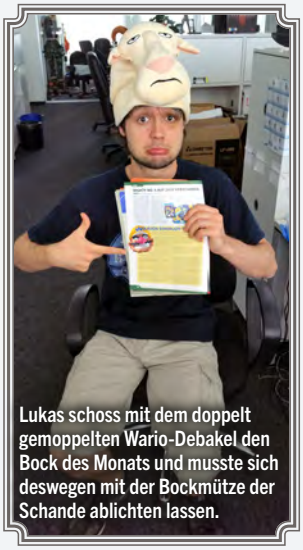
• Den Bock des Monat schoss Lukas ab, der Warios Sinnloswissen aus der Ausgabe 08/2015 frech noch einmal verwertete – als Entschuldigung gibt es in diesem Monat die doppelte Menge sinnlose Fakten zum Sofort-wieder-Vergessen. Allerdings behauptet er, dass er die Fakten korrekt in das Heft gepackt hat, seine Änderungen dann aber nicht gespeichert wurden. Die Wahrheit werden wir wohl nie erfahren …

• Unser Leser Matthias Albers sendete uns für die N-ZONE-Wette ein Haiku zu, allerdings druckten wir es unter falschem Namenskürzel ab.

• Kein Fehler, aber eine – ungewollte – Falschankündigung: Verletzungsbedingt konnte Lukas den versprochenen Handstand – seine Wetteinlösung für die Ausgabe, die ihr gerade in Händen haltet – nicht ausführen. Das war doch bestimmt Absicht, weil er sich davor drücken wollte, der faule Hund der!

• Und gleich noch einmal die N-ZONE-Wette: Da stand als Einreichedatum statt dem 31. August der 3. August. Der lag aber vor dem Erscheinungsdatum des Heftes. Wer das vollbracht hat und extra für unsere Wette rückwärts durch die Zeit gereist ist, bekommt von uns einen Keks zugeschickt!

• Lauter Fehler auf der Teamseite! Ben ist alt, Marco kein kleines japanisches Manga-Mädchen, Lukas nicht sein eigener Papa, Matthias kein Stein und Lars kein Tümpel. Wie, was, das war alles Absicht und kein Fehler? Gut, dann wollen wir ausnahmsweise nichts gesagt haben.



Lukas schoss mit dem doppelt gemoppelten Wario-Debakel den Bock des Monats und musste sich deswegen mit der Bockmütze der Schande ablichten lassen.

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH – WENN DER LUKAS MIT DEM RADEL …

WOCHE 1

Hieß es in der Woche vorher noch Stress pur – die Abgabe und die gleichzeitig stattfindende Gamescom forderten ihren Tribut –, konnten wir danach endlich einmal eine ruhige Kugel schieben: Die nächste Ausgabe lag noch in weiter Ferne, die groben Vorarbeiten waren schon gemacht, unsere Testmuster waren noch nicht bei uns eingetroffen und die mörderische Hitze half auch nicht wirklich dabei, die Motivation hochzuhalten. Ergo waren die Redaktionsräume ziemlich verwaist.

WOCHE 2

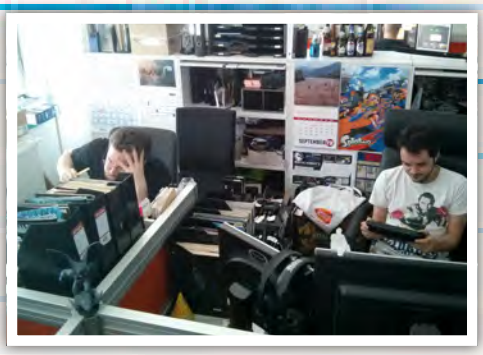
Lange blieb das aber nicht so, denn in Woche zwei landete endlich der heiß ersehnte *Super Mario Maker* bei uns in der Redaktion. Obwohl sich inwischen bereits wieder ein ordentlicher Haufen weitere Arbeit angesammelt hatte, ließ es sich kaum jemand im Büro nehmen, selbst einmal Hand anzulegen. Marco und Lukas machten sich zudem einen Spaß daraus, höllisch schwere Levels zu erstellen, um ihre Kollegen zu quälen.

WOCHE 3

So, jetzt aber: Nach all der Müßiggängerei musste endlich richtig angepackt werden. Alle gaben ihr Bestes, um die nächsten zwei Wochen bis zum Redaktionsschluss möglichst stressfrei über die Bühne zu bringen. Doch erstens kommt es anders und zweitens als man denkt, und nach einer unerfreulichen Begegnung mit einem ausparkenden Auto auf dem Arbeitsweg war Lukas erst einmal für ein paar Tage außer Gefecht gesetzt. Immerhin bekam er statt eines langweiligen weißen Gipses wie bei seiner Armverletzung vor einigen Wochen diesmal ein schickes blaues Modell spendiert. Yay!

WOCHE 4

Lukas' Verletzung hatte natürlich eine ungemein unangenehme Nebenwirkung: Zahlreiche seiner Aufgaben mussten zwangsweise von seinen Kollegen übernommen werden – unter anderem die Tests zu *Super Mario Maker* und *Disney Infinity 3.0*. Das bedeutete also jede Menge spätabendliche Überstunden, schlaflose Nächte, wundgetippte Finger und leise Flüche wegen des österreichischen Pechvogels. Aber immerhin: Das Heft wurde trotzdem fertig, wie das Produkt in euren Händen beweisen dürfte.



Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Das kennen wir doch irgendwoher – unser Leser Simon wanderte auf Teneriffa tatsächlich an demselben Schild vorbei wie zuvor unser Leser Lukas. Ein toller Zufall!

NINTENDO-DÉJÀ-VU

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Während meines Urlaubs auf Teneriffa kam ich überraschenderweise an einem Schild vorbei, welches auch schon Leser Lukas fotografiert und an euch geschickt hat. Es hat mich sofort an euch und Nintendo erinnert, weshalb auch ich ein Bild davon gemacht habe. Nachdem ich dann wieder zu Hause angekommen war und die neue N-ZONE aus dem Briefkasten geholt hatte, las ich eure Frage, ob neben Felix und Lukas noch weitere Leser solche Reminiszenzen entdeckt hätten (die Ironie des Schicksals.) Ich denke, dass das Schild das Zeug zur Nintendo-Pilgerstätte hat :-) Jetzt kamen schon zwei N-ZONE-Leser daran vorbei! Hoffentlich gilt meine Einsendung, obwohl sie ja quasi schon einmal einen Platz bei den Leserbriefen gefunden hat.

N-ZONE: Einmal ist keinmal – da das wirklich ein lustiger Zufall ist, drucken wir dein Bild natürlich sehr gerne ab :-)

Nebenbei möchte ich aber noch ein paar mehr Dinge sagen beziehungsweise fragen: Ich finde, dass es momentan eine schwere Zeit ist, um ein Nintendo-Fan zu sein. Es folgen Dinge aufeinander wie die enttäuschende E3, Satoru Iwatas Tod, das voraussichtlich frühe Ende der Wii-U-Ära und so weiter und so fort. Doch auch solche Zeiten muss man durchstehen können. Vielleicht brechen ja mit der Nintendo NX bessere Zeiten an. Genug Gerüchte gibt es definitiv, die das prognostizieren. Apropos Gerüchte: Was haltet ihr von den Aussagen, dass *The Legend of Zelda Wii U* versuchen wird, mit Best-of-Inhalten und neuen Ideen das legendäre *Ocarina of Time* zu übertrumpfen, was Anouma und Miyamoto mit *Twilight Princess* ja nicht ganz gelungen ist. Eigentlich habe ich wie Ben mit *The Legend of Zelda* nichts am Hut, aber auf den Wii-U-Teil freue ich mich schon (auch wenn dieser vermutlich ein wenig umfangreicher und besser auf der NX erscheinen wird, wieder wie bei *Twilight Princess*).

N-ZONE: Also ein Gerücht ist das nur bedingt – natürlich streben die Entwickler stets danach, das bestmögliche *Zelda*-Abenteuer abzuliefern. Ob das gelingt, ist dann natürlich die andere Frage. „Best-of-Inhalte" bietet im Grunde ja auch jedes *The Legend of Zelda*, schließlich wird das Grundprinzip immer wieder neu aufgegriffen und neu interpretiert. So oder so, wir in der Redaktion (wie du richtig bemerkst, mit Ausnahme von Ben) freuen uns schon wie ein Schnitzel auf das Spiel! Und wir sind schon sehr gespannt, ob es wirklich eine NX-Version geben wird.

Und nun zum Schluss die letzte Frage: Wird es mit Aussicht auf das riesige *Splatoon*-Update im August mit den neuen Matchmaking-Optionen auch *Splatoon*-Turniere der N-ZONE geben? Und wäre es möglich, dass man sich anderweitig als über eure Facebook-Seite darüber informieren und anmelden kann?

N-ZONE: Blättere doch einmal ein paar Seiten zurück in Richung Interaktiv-Strecke – da findest du die Antworten :-)

Daumen hoch für die mutigen Änderungen an der N-ZONE! Weiter so! Euer Leser **Simon**

LICHTKRIEGER

Servus N-ZONE-Team,
erst mal natürlich das obligatorische Lob an euch: Für jemanden, der Nintendo als Wegbegleiter seines Lebens sieht, seid ihr selbstredend das Magazin erster Wahl. Bei euch merkt man in fast jeder Zeile, dass Big N für euch mehr als der Grund eures Redakteursdaseins ist. Auch wenn ihr manchmal die Fanbrille nicht ganz abnehmen könnt, aber ganz ehrlich, wer kann das schon ;)

N-ZONE: Danke für die lieben Worte – wir berichten natürlich immer so objektiv wie möglich, aber klar: Nintendo-Fans sind wir hier alle trotzdem :-)

Der Grund, warum ich euch schreibe, ist die Rubrik Retrorätsel aus der letzten Ausgabe. Beim gemütlichen Durchblättern blieb ich bei dem kleinen Bild in der rechten oberen Ecke auf Seite 57 hängen und schon lief bei mir wieder die Musik der ersten Stage von *SOLAR STRIKER*! Die Beziehung zu diesem Stück Software ist für mich nämlich eine ganz besondere: *Solar Striker* war sozusagen mein *Tetris*, also mein erstes Game-Boy-Spiel! Als Notlösung gekauft, da nirgendwo mehr ein *Tetris*-Bundle zu haben war, wurde es für mich der erste Schritt in die wunderbare Nintendo-Welt, mit allem was dazugehört: Unzählige Batterien-Packungen voller Spaß hatte ich mit diesem Game, aber auch meine ersten Frustmomente als Gamer; als Siebenjähriger war es für mich ein Ding der Unmöglichkeit, das Teil durchzuspielen und bei Stage fünf war für mich stets Schluss, manchmal mit Tränen der Wut in den Augen. In den darauffolgenden Jahren merkte ich schon, dass das Spiel nicht allzu bekannt zu sein schien, vielen meiner Freunde zum Beispiel war es nicht geläufig. Schade, denn alleine der Soundtrack ist wirklich grandios. Für mich wird es immer auf einem Sockel stehen und ich habe mich wirklich gefreut, dass es bei euch in der Retro-Ecke aufgetaucht ist. Vielen Dank für einen Flashback an meine ersten Gehversuche als Zocker und Nintendo-Liebhaber!

Nicht nur der gute Ben ist ein Fan von *Solar Striker*, auch unser Leser Uwe ist von dem Game-Boy-Shooter echt angetan. Tatsächlich war's sein allererstes Game-Boy-Spiel!

Übernimmt Shigeru Miyamoto (links) nach dem überraschenden Ableben von Satoru Iwata (Mitte) die Leitung von Nintendo? Immerhin teilt er sich derzeit die Interimsführung mit Genyo Takeda. Wir rechnen allerdings eher nicht mit diesem Schritt.

N-ZONE: Ben, der die Rubrik geschrieben hat, sagt ganz gerührt „danke!“ Und wir sagen danke, dass du diese schöne Anekdote mit uns geteilt hast :-)

Macht weiter so, Grüße aus Nürnberg in die Nachbarstadt, **Uwe**

WIE GEHT'S WEITER?

Hallo Lukas und Co.!
Ich habe gelesen, dass Shigeru Miyamoto und Genyo Takeda nach dem Ableben Satoru Iwatas vorerst gemeinsam Nintendo leiten, Miyamoto die Software- und Takeda die Hardware-Abteilung. Bleibt dies jetzt so oder wird es wieder einen Boss für beides geben? Wer käme für den Posten infrage? Wer ist euer Favorit? Ist er jüngeren Alters oder eher älter? Bezüglich Miyamoto ging ja schon das Gerücht um, dass er sich demnächst mal zur Ruhe setzen möchte. Mit 62 ist das ja auch schon durchaus gerechtfertigt. Und Takeda ist sogar bereits 66, wenn ich richtig informiert bin. Wie steht er dazu, denkt ihr, er könnte Nintendo leiten?

N-ZONE: Bei dieser temporären Zweierkonstellation wird es so gut wie sicher nicht bleiben. Jedoch gilt es in der japanischen Kultur als unhöflich, nach dem Ableben einer Führungsposition zu rasch über eine Nachfolge zu entscheiden. Es ist sehr wahrscheinlich, dass der Iwata-Nachfolger intern schon feststeht, allerdings wird es wohl noch ein wenig dauern, bis er offiziell gemacht wird. Miyamoto hat schon mehrmals anklingen lassen, dass er an der Position als Nintendoboss nicht wirklich interessiert ist, insofern ist ein Wechsel seinerseits in diese Anstellung eher unwahrscheinlich. Takeda hingegen können wir uns durchaus als neuen Präsidenten vorstellen. Das Alter sollte kein Problem darstellen – auch in dieser Hinsicht ist es eine Eigenart Japans, dass Führungspersonen gerne einmal bis ins hohe Alter auf ihren Posten bleiben. Unserer Meinung nach wird es aber wohl eher ein der Öffentlichkeit Unbekannter sein, der die Stelle übernimmt, wahlweise aus den eigenen Reihen, oder – angesichts des Starts von Nintendo in neue Geschäftsfelder – ein frisches Gesicht von außerhalb. All das ist aber pure Spekulation – wie auch bei den Spieleankündigungen lässt sich Nintendo hier nicht in die Karten blicken.

Ah ja, eine Sache noch zum Wii-Spiel *Endless Ocean*. Für einen Titel, der nicht so gut Absatz gefunden hat, ist er verdammt schwer zu bekommen – außer für teuer Geld im Internet.

N-ZONE: Genau deswegen ist er ja schwer zu bekommen – da es sich um einen Nischentitel handelt, werden natürlich von Haus aus nur relativ geringe Stückzahlen produziert. Deshalb und aufgrund des Interesses von Fans wie dir an dem Geheimtipp schnellen die Preise da selbstverständlich rasch in die Höhe.

Grüße aus Paderborn, danke und macht weiter so! **Dirk**

GAMEPAD-SORGEN

Liebe Redakteure, Layouter und weitere Mitarbeiter der N-ZONE,
vielen Dank, dass ihr diese Zeitschrift produziert, sie ist einfach die beste! Egal ob zu Hause, in der Schule oder bei Freunden, immer lese ich mit Freude eure Zeitschrift. Ihr helft mir sehr weiter, Wii-U-Spiele einzustufen, um keinen „Fehlkauf“ im Laden zu machen. Die Wii U hat definitiv gute Spiele und hätte eigentlich mehr Verkäufe verdient. Nun ist aber mein Gamepad kaputt, welches in vielen Spielen gebraucht wird. Das Display hinüber, weil ich aus Versehen einen Controller draufgeworfen habe. Was soll ich machen? Lohnt es sich, das Gamepad an Nintendo zur Reparatur einzuschicken? Soll ich es neu kaufen? Und wenn ja, wo bekommt man ein schwarzes Gamepad her?

N-ZONE: Grüß dich! Schön, dass dir die N-ZONE so gut gefällt :-) Um Kontakt mit Nintendo kommst du so oder so nicht herum, denn frei verkäuflich ist das Gamepad ohne Konsole nicht zu haben. Wende dich also am besten per Mail oder Telefon an die Serviceabteilung, die sagt dir dann, ob eine Reparatur oder die Bestellung eines neuen Controllers sinnvoller ist. Je nachdem kommen leider Kosten zwischen 60 und knapp 170 Euro auf dich zu.

Macht weiter so :) Grüße aus Aachen, euer **Lukas**

LESERKRITIK

Hallo N-ZONE-Redaktion.
Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Herrn Fuchs in der Ausgabe 08/2015 äußern. Leider werde ich in diesem Leserbrief als eine spießige Person ohne Selbstbewusstsein dargestellt, die zum Spielen in den Keller geht und sich schämt, mit Nintendo in Zusammenhang gebracht zu werden. Noch dazu antworten Sie Herrn Fuchs: „Hoffen wir, dass noch viele weitere ältere Fans das so entspannt und erwachsen sehen wie du :-)" In Ausgabe 07/2015 wird meine Kritik an Ihrer Arbeit noch als wichtig erachtet und in Ausgabe 08/2015 wird sich gemeinsam mit einem anderen Leser darüber lustig gemacht. Zumindest empfinde ich das so. Ich bin mit Nintendo groß geworden und halte dem Konzern seit dem NES meine Treue, in guten wie in schlechten Zeiten. Ich habe mich nie dafür geschämt, gegenüber meinen Playstation- und Xbox-affinen Freunden meine Liebe zu Nintendo einzugeste-

Bernhard hatte nicht nur eine Frage an uns, sondern schickte und auch noch Bilder seiner tollen Sammlung.

hen oder mich auf öffentlichen Plätzen mit meinem DS sehen zu lassen. Als ich meinen Freunden den Leserbrief von Hr. Fuchs zeigte, mussten diese herzhaft lachen. Ich kann das leider nicht und es enttäuscht mich, dass ihr einen Leserbrief unterstützt, der die Ansichten einer anderen Person derart auf persönlicher Ebene kritisiert. Man kann zu dem Thema Duzen und Cover-Aufmachung stehen, wie man mag, und seine eigene Meinung auch zum Besten geben, aber bitte ohne persönlich zu werden. Zum Schluss noch ein Zitat von Herrn Fuchs, das mich doch zum Schmunzeln brachte: „Denn mit Langeweile muss man sich gezwungenermaßen oft genug im Leben rumschlagen!" Ich weiß ja nicht, wie es euch geht (oh, ich duze ;-P), aber mein Leben ist nicht langweilig und ich wäre froh, wenn es das zur Abwechslung mal wäre, denn dann könnte ich noch mehr Zeit mit meinen tollen Konsolen von Nintendo verbringen!

N-ZONE: Grüße dich/Sie, Stefan! Es tut uns Leid, wenn Sie sich von dem Leserbrief beleidigt gefühlt haben. Wir versuchen, auf den Leserbriefseiten ein breites Spektrum an Meinungen abzubilden, und als Erwiderung auf Ihren Brief war Marc Fuchs' Brief natürlich spannend. Bitte glauben Sie uns aber, dass es niemals unsere Absicht war, Sie zu beleidigen oder Sie lächerlich zu machen! Ja, wir stimmen Herrn Fuchs zu, dass man Dinge wie die Liebe zu Nintendo locker sehen muss – allerdings haben wir das in unserer Antwort nie als Gegensatz zu Ihnen beziehungsweise ihrem Charakter gesehen beziehungsweise es so darstellen wollen! Wir sehen aber ein, dass man das so auffassen konnte, und dafür entschuldigen wir uns natürlich. Wie Sie finden wir: Jedem das Seine und vor allem jedem seine Meinung, und wir würden Sie niemals bewusst der Lächerlichkeit preisgeben wollen. Wie Sie sind wir große Nintendo-Fans – und wir denken, das sollte es auch sein, was uns verbindet. Probleme gibt es auf der Welt schon genug, da müssen wir sie uns im Rahmen eines Hobbys nicht auch noch selber machen :-) Wir hoffen, dass sich die Sache für Sie damit etwas aufgeklärt hat!

In diesem Sinne, **Stefan Raupach**

Leserin Sarah wünscht sich einen Storymodus für die aktuellen *Smash Bros.*-Spiele.

SMASH-ABENTEUER?

Hallo N-ZONE!

Obwohl ihr das Thema Satoru Iwata in der Ausgabe 09/2015 schon behandelt habt, will ich noch etwas dazu sagen. Meine Freundin hat mich auf Iwata-sans Tod aufmerksam gemacht, und ich gebe ungern zu, dass es mich zuerst nicht besonders gejuckt hat. Aber als ich euren Artikel über ihn gelesen habe, hat es mich wirklich traurig gemacht und ich habe realisiert, was für ein toller Mann er war und was er alles für Nintendo geleistet hat. Auch wenn ich ihn nicht kannte: Ich werde dich vermissen, Satoru Iwata! :'-(also vielen Dank, dass ihr mich nochmal an einen so wunderbaren und wichtigen Menschen erinnert habt. Nicht, dass man Iwata-san jemals ersetzen könnte, aber hat Big N schon irgendwelche Ankündigungen gemacht, wer der nächste Nintendo-Präsident wird?

N-ZONE: Grüß dich, Sarah! Wie wir schon auf Dirks Brief antworteten: Bisher steht noch kein Iwata-Nachfolger fest (außer, der zeitliche Abstand zwischen Redaktionsschluss und Heft-Rrelease hat uns wieder einmal einen Strich durch die Aktualitäts-Rechnung gemacht).

In der letzten Ausgabe hat ein Leser gefragt, ob es irgendwann einen *Smash Bros.*-Storymodus-DLC geben wird und ihr meintet nein. Aber warum eigentlich nicht? Ich fände es echt klasse, wenn es mal ein *Smash Bros.*-Rollenspiel gäbe, wo man Freundschaften schließen, sich mit seinen Lieblingscharak-

teren verbünden und gegen Gegner aus den verschiedenen Spielen kämpfen kann, so wie beim *Smash*-Abenteuer. Apropos *Super Smash Bros.*: Welches sind eigentlich eure Lieblingscharaktere oder wen hättet ihr noch gerne als DLC? Mein Lieblingskämpfer ist Ness und ich hätte echt gerne Luke aus *Professor Layton* als DLC.

N-ZONE: Wenn irgendwann mal ein Story-DLC käme – was wir aber, wie erwähnt, stark bezweifeln –, dann würde dieser wohl eher so aussehen wie der Subraum Emissär aus *Brawl*. Deine Idee ist zwar cool, aber leider auch ziemlich unwahrscheinlich ;-) Lukas kämpft am liebsten mit Lucas und wünscht sich einen Tetrisstein als DLC-Recken, Ben zieht Quajutsu vor und wartet auf Katt aus *Breath of Fire 2*, Marco zieht mit Samus in die Schlacht und hofft auf Bayonetta und Viktor prügelt vornehmlich mit Link und wünscht sich Sora aus *Kingdom Hearts*.

Und noch eine Frage: Warum bekommt man bei den Glückskeksen in *Animal Crossing: New Leaf* nur Kleidung oder Möbel aus Spielen wie *The Legend of Zelda*, *Super Mario Bros.* oder *Metroid*, aber nicht aus den *Pokémon*-Abenteuern?

N-ZONE: Nun ja, weil Nintendo aus irgendeinem Grund keine *Pokémon*-Asstets in das Spiel eingebaut hat ;-) Es kann aber durchaus sein, dass sich das durch einen DLC irgendwann noch ändert.

Was fehlt noch? Ach ja, das rituabedingte Lob! Ihr macht die N-ZONE immer sehr spannend, interessant, humorvoll, sympathisch und kreativ – macht weiter so! ;-D
Beste Grüße, **Sarah :-)**

CRANKY-COMEBACK?

Liebes N-ZONE -Team,
Seit circa vier Jahren lese ich nun schon euer Heft und ich muss sagen, dass ich immer erfreut darüber bin, die ausführlichen Neuigkeiten über Nintendo zu lesen :) Ihr seid echt ein tolles Team und am meisten schätze ich euren freundschaftlich-sympathischen Umgang mit uns Lesern. Weiter so ;)

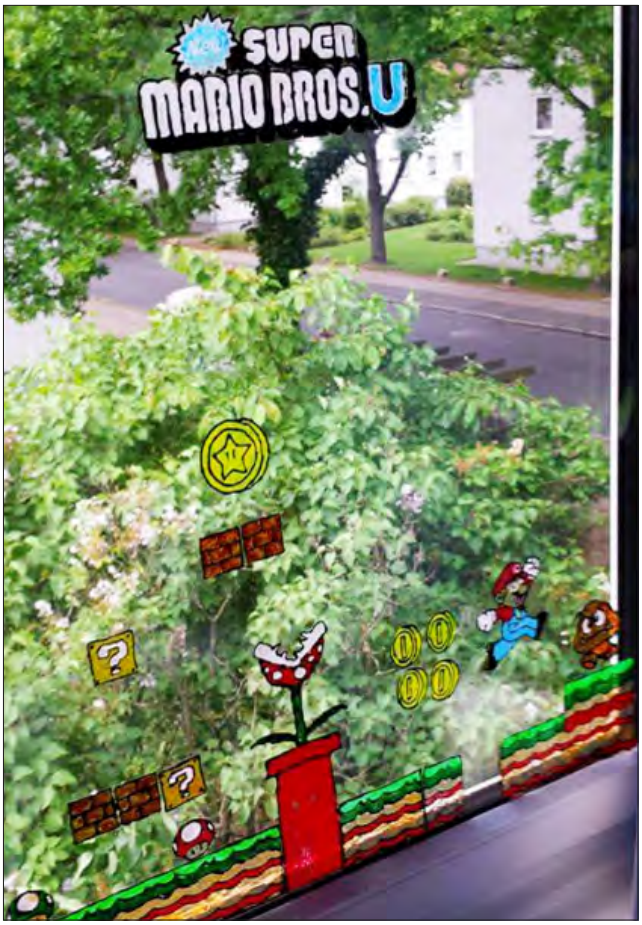
N-ZONE: Das Lob können wir nur zurückgeben – vielen Dank :-)

Was mich interessiert, ist eure Meinung zum neuen *Zelda* für Wii U. Ich hoffe auf eine Amiibo-Funktion! Wie ist eure Meinung dazu?

N-ZONE: Eine Amiibo-Funktion würde uns nicht überraschen – und wenn sie gut umgesetzt ist, haben wir gar nichts dagegen.

Schade, dass es Crankys Rumpelkiste nicht mehr gibt. Kommt die irgendwann wieder? Wenn nicht, ist's auch nicht schlimm :)

N-ZONE: Sag niemals nie – da wir durchgehend Dinge in und an unserem Heft optimieren, ist eine Rückkehr der Rubrik irgendwann durchaus möglich.



Zusammen mit seinem Leserbrief schickte uns Sascha dieses Bild seiner selbst gebastelten Nintendo-Fensterbilder. Nicht schlecht, Herr Specht – vielen Dank!

Weiterhin freue ich mich noch auf viele tolle Jahre mit eurem Magazin und Nintendo! Ich werde euch auf jeden Fall mein ganzes Leben treu bleiben und freue mich schon jetzt auf die große Jubiläumsausgabe Nr . 1000 :)
Liebe Grüße, euer treuer Leser
Sascha Mzyk

KARTENMANGEL

Hallo!
Ihr seid das beste Heft Nr. 1!

N-ZONE: Das liegt nur daran, dass wir die Nr.-1-Leser haben!

Ich habe eine Frage: In der Mii-Lobby des Nintendo 3DS trifft man ja auf Leute aus aller Welt. Ich möchte gerne wissen, wie man an die Karten der Länder kommt. Ich treffe immer welche, bei denen keine Karte angezeigt wird.

N-ZONE: Des Rätsels Lösung ist einfach und ein wenig unbefriedigend: Nicht für alle Länder hat sich Nintendo die Mühe gemacht, Karten zu integrieren. Wenn keine angezeigt wird, kann man da leider nichts tun – außer, Nintendo fügt per System-Update irgendwann einmal weiteres Kartenmaterial hinzu. Unser Redakteur Lukas leidet unter diesem Umstand übrigens auch – sein Heimatland Österreich hat keine eigene Karte spendiert bekommen. Gemeinheit!

Viele Grüße, **Bernhard**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

BITTE HABEN SIE ETWAS GEDULD

Erst *Splatoon*, jetzt *Super Mario Maker*: Immer öfter verschließt Nintendo spielerische Inhalte hinter einem Zeitschloss. Muss man sich Sorgen machen, dass dies Überhand nimmt?

Marco: Nun, Lukas, wir sind nun schon beide einige Jährchen in dieser Branche aktiv und haben neben wechselnden Konsolengenerationen auch so manch andere Veränderung live miterlebt. Unser Traditionshersteller Nintendo allerdings, Innovationen nicht abgeneigt, hat sich so manchem Trend verweigert – mal zum Guten, mal zum Schlechten. Mit *Splatoon* und jetzt auch *Super Mario Maker* ist Nintendo aber gleich zweimal groß ins Fettnäpfchen getreten: Beide Spiele beinhalten Content auf der Disc, welcher erst zu einem späteren Zeitpunkt von Nintendo freigeschaltet wird. Ist dies ein notwendiger Schritt, um ein Produkt länger am Leben zu erhalten, oder ist das alles nur ein großer Betrug am Kunden?

Lukas: Man muss hier ein wenig differenzieren: Anders als bei anderen Herstellern ist es bei Nintendo ja so, dass die versteckten Inhalte nach und nach gratis freigeschaltet werden. Das ist insofern lobenswert, als manch anderer Hersteller für das Freischalten gerne einmal verlangt, dass die Spieler ihre Brieftasche öffnen. Insofern: nein, ich finde nicht, dass Nintendos Vorgehen Betrug am Kunden ist. Nachvollziehbar ist es aber dennoch in keinster Weise, denn warum will man die Inhalte bewusst zurückhalten? Die paar Tage etwa, die bei *Super Mario Maker* notwendig sind, um alle Inhalte zu besitzen, sichern dem Spiel auch kein signifikant längeres Leben. Gut, bei *Splatoon* sind die neuen Waffen und Maps auf der Disc anscheinend wenigstens noch nicht fertig entwickelt. Komisch ist dieses digitale Versteckspiel aber trotzdem. Meinst du, das ist ein erstes Hineinschnuppern Nintendos in Richtung auf der Disc enthaltener Bezahl-DLCs?

Marco: Ich möchte nicht den Teufel an die Wand malen, aber ein durchaus realistischer Gedanke ist das wohl ohne Frage. Ein Schreckensszenario möchte ich damit aber auch nicht heraufbeschwören. Nintendo verfügt mittlerweile nicht nur über ein paar der ältesten Marken in der Videospielbranche, sondern hat sie auch wie kein zweiter gepflegt. Ein zerstückeltes Mario-Jump&Run im Free2Play-Stil, in dem man sich neue Welten einzeln dazukaufen muss, wird es auch in absehbarer Zeit nicht geben. Da müssen bei Nintendo schon ganz andere Leute an die Macht kommen, ehe sich an dieser Philosophie etwas ändert. Gegen DLC habe ich per se übrigens nichts. Es müssen aber Inhalte sein, die es ganz klar nicht ins reguläre Hauptspiel geschafft haben und die erst im Anschluss entworfen wurden.

Lukas: Das sehe ich genauso wie du. Obwohl Nintendo mit Amiibo und Co. inzwischen auch voll im Zusatzinhalte-Markt angelangt ist, ist es nur selten so, dass man ohne diese wirklich etwas verpasst. Wenn, dann dürften sich die etwas unschöneren Praktiken wohl auf den Mobile-Markt beschränken und auch dort gehe ich davon aus, dass Nintendo seine Kunden nicht über den Tisch zieht. Der gute Ruf will schließlich gewahrt werden und nicht alle Menschen werden zwischen dem Mobile- und dem klassischen Videospielemarkt unterscheiden.

Marco: Hier bleibt jedoch abzuwarten, wie lange das noch der Fall sein wird. Für die aktuell jüngste Generation an Zockern gibt es zwischen normalen und Handy-Spielen ja schon fast keinen Unterschied mehr. Wenn man sich in der Öffentlichkeit ein wenig umsieht, merkt man schnell, dass viele Kids bevorzugt auf ihrem Smartphone zocken und nicht auf Handhelds, wie es z. B. bei uns beiden eher der Fall ist. Hier stellt sich dann die Frage: Ist es für die Kids von heute völlig normal, dass sie Extra-Inhalte mit zusätzlichem Geld erwerben müssen? Ist Free2Play für sie eine Voraussetzung, dass sie das Spiel überhaupt erst anzocken? Wenn dies in naher Zukunft die Mehrheit der Spieler ausmachen sollte, wird Nintendo wohl oder übel wieder ein wenig umdenken müssen,um bestehen zu können.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

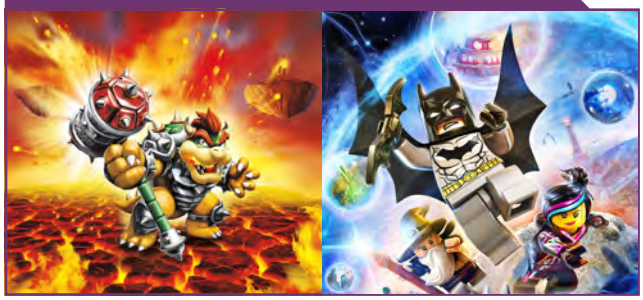
AUSGABE 11/2015
ab 21.10.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

ZELDA: TRI FORCE HEROES (Test)

Wir stürzen uns ins Coop-Vergnügen und verraten euch nächsten Monat, wie gut Links neues Abenteuer für den Nintendo 3DS geworden ist.

SKYLANDERS VS. LEGO DIMENSIONS (Test)

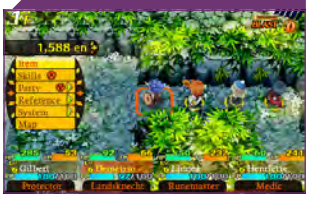


Kampf der Toys-to-Life-Spiele: Platzhirsch *Skylanders Superchargers* und Neueinsteiger *Lego Dimensions* stellen sich dem Test. Wer wird die Nase vorn haben?

AC: HAPPY HOME DESIGNER (Test)

Fans von *Animal Crossing* können sich schon mal fleißig auf unseren Test zu *Happy Home Designer* vorfreuen!

ETRIAN MYSTERY DUNGEON (Test)



Hier treffen die *Etrian Odyssey*-Spiele auf die *Mystery Dungeon*-Reihe. Ob der Mix gut aufgeht?

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Lukas Bursee, Laureen Eggmann, Katharina Reuss, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel/Lars Kromat
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Eure Sieger stehen fest!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Checkt jetzt die Gewinner auf
www.bamaward.de!

computec MEDIA

powered by SAE INSTITUTE Creative Media Education

Games ARTEN

Fürth ····· 17.-24. Oktober

Unter dem Motto „Game trifft Kunst trifft Natur trifft Kommunikation“ wächst für net:works auf dem Hof des Kulturforums ein GamesARTEN, ein Containerdorf im Gartendesign mit zahlreichen Aktionen und Attraktionen rund um das Thema (Video)Games.

GamesARTEN

Jeder der Container eröffnet neue Räume zum digitalen und analogen Ausprobieren, Spielen und Erfahren:

Virtual Reality – Spieleentwicklung live – 3D-Druck – neue & alte Multiplayer Spiele – Augmented Reality Kunst von Ralf Scheid – Phantasie & Upcycling – spannende Werkstätten.

Sa. 17.10. ···· 18:00–22:00 ···· STARTup
So 18.10 – Sa. 24.10. ···· täglich 15:00–19:00 ····
Fr. 23.10. ···· 19:00–22:00 ···· Ü18-Abend
Eintritt frei ···· Kulturforum | Vorplatz

STARTup

Der GamesARTEN fährt hoch!

Rahmenprogramm: Retrobörse – Cosplay Contest – digitaler Kunst – RES-T* Rallye – „Best of“ Game Trailer – Case Modding – Virtual Reality – 8-Bit Musik – Foodtruck. Eröffnung mit Oberbürgermeister Dr. Thomas Jung.

Sa. 17.10. ···· 15:00–22:00 ····
Eintritt frei · Kulturforum + Vorplatz

GamesARTEN

für Schulklassen

Am Vormittag öffnet der GamesARTEN für Schulklassen ab der 7. Jahrgangsstufe seine Containertüren. Anmeldung erforderlich: **info@connect-fuerth.de**

Mo. 19.10. – Fr. 23.10. ····
Start 10:00 oder 12:00 ···· Dauer: 90 Min. ···· Eintritt frei ····
···· Kulturforum | Vorplatz ····

Retrospieleabend

im Rundfunkmuseum

Das Rundfunkmuseum lädt ein zu Retro-Games! Ein Abend für Alle, die sich dem Charme der Spielekonsolen der 80er und 90er hingeben wollen: von Atari, Nintendo, Sega Mega Drive, bis zur Playstation 2. Einfach hinsetzen und zocken!

Mi. 21.10. ···· 19:00–23:00 ····
···· Rundfunkmuseum ····
Kurgartenstr. 37 a ···· 90762 Fürth ···

Games und Medien im Wandel der Zeit

Vortrag von Hans Ippisch (Computec)

Hans Ippisch ist seit über 25 Jahren in der Gamesbranche in unterschiedlichen Funktionen tätig. Er fing als junger Spieleentwickler an und ist heute COO bei einem der größten Verlage für IT- und Computerspielzeitschriften. An diesem Abend nimmt er die Gäste mit auf eine Reise durch die Geschichte der Games von ihren Anfängen bis heute.

Fr. 23.10. ···· 19:00 ···· Eintritt frei
···· Kulturforum | Kleiner Saal ····

Derby 2.0

Nürnberg & Fürth zocken FIFA

Nach dem Best-of-Seven-Modus treten Teams aus Nürnberg und Fürth in der wohl populärsten Fußball-Sportsimulation, dem Videogame FIFA, gegeneinander an. Die Spiele können live im Kulturforum und im Künstlerhaus, sowie via Internet verfolgt werden.
Anmeldung & weitere Infos als Spielteam bis 30.09. auf **networks15.de**

Mo. 19.10. ···· 19:00 ···· Eintritt frei ····
Kulturforum ····· Kleiner Saal ·····

Ü-18 Abend

An diesem Abend bietet GamesARTEN unterschiedliche Ü-18 Spiele zum Zocken, Ausprobieren und Zuschauen. Nach Einbruch der Dunkelheit verwandelt sich der Kufo-Vorplatz zum Lasertag-Spielfeld.

Fr. 23.10. ···· 19:00–22:00
···· Eintritt frei ····
···· Kulturforum | Vorplatz ····

„Pixels“

Kinofilm, USA, 2015 106 Minuten (OF)

Außerirdische nutzen real gewordene Versionen von Kultfiguren aus den 80er Videospielen, um eine Invasion auf der Erde zu starten. Sam Brenner (Adam Sandler), ehemaliger Videospiel Champion aus jener Zeit, und seine Mitstreiter sind dabei die einzige Hoffnung gegen Pac-Man, Donkey Kong und Co.

Do. 22.10. – Mo. 26.10. ····
···· Zeiten: www.uferpalast.de ····
Kino Uferpalast im Kulturforum ····

Veranstaltungsort
Kulturforum Fürth
Würzburgerstr. 2
90762 Fürth
Kulturforum-fuerth.de

Infos
networks15.de
facebook.com/GamesARTEN
#networks15

net:works

GamesARTEN ist ein Projekt von net:works | Planung und Durchführung: Jugendmedienzentrum Connect in Zusammenarbeit mit dem Kulturamt der Stadt Fürth

connect Jugendmedienzentrum

Dank an unsere Partner

Stadt Fürth · Rundfunk Museum Stadt Fürth · Deutsche Akademie für Fussballkultur · computec MEDIA · PHANTASIE · SATURN · Fürth Abfallwirtschaft · KURZ · elan · PION pion one AG www.pion-one.com · SAMSTAG 17.10.2015 Fürth · KULT · PALAST · Kulturring C Bildende Kunst in Fürth · Scheid & Partner www.scheid-partner.com · ERGO Direkt · NORMA · OBI · frankenmex · Der Beck Lecker. Leben. Leidenschaft · Nürnberg Künstlerhaus im KunstKulturQuartier · SILKE KLEMT DESIGN ILLUSTRATION

Gestaltung: silkeklemt.de